GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2022

第壹季

UCG



三个月，就这么没了

就在三个月之前的 77 辑卷首上，鄙人立下了《游戏·人》将恢复季专节奏的承诺——虽然严格意义上来说，78 辑的上市时间相较于上一辑要晚了几天，但还在“好球区”范围里。因此在 2022 年第一季算是守住了目标底线，没有闹出“上一辑下担保，下一辑就破功”的玩笑。

在这三个月期间，可以说大小事都不算太平——世界大事不说，在春节国足大败越南这事虽对个人而言是可预见的，但在范志毅迷因、女足夺冠和互联网加速下所出现的伪球迷指点江山言论实在是令人膈应（程度而论比国足输球本身更令人反胃），即使这些都屡见不鲜了；新年回来后，疫情与小区封锁接踵而至，虽不是最为遭重的行业，但日常生活也变得各种不便，而且在此期间的连续大量编稿、版式调整等，让每天都被动“宅”在家里的自己感到更为空虚，基本得靠着 2.5 次元企划内容和爵士乐自娱自乐。

说起爵士乐，虽然本人只是一般路过入门听众，但在过去三个月里除了约翰·柯川的《Ascension》外，奥奈特·科尔曼的《The Shape Of Jazz To Come》陪伴自己度过了疫情居家办公期间数个编稿后疲乏无力的深夜（毕竟这张盘比起后来的《Free Jazz》要“好听”多了）。这些专辑的听感就像是在一个没有座位且得跳起来才能够得着扶手的大巴车内，与其一同极速狂飙，理性不再重要，要做的是让身体跟着“大巴车”自然漂移（Be the Bus, My Friend）——可以说又一次开阔了自己的“耳界”（再次感谢菊地成孔和他的音乐对本人的“爵士启蒙”）。



普罗瑟

2022. 3. 25

Vol.78 讲解

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏·人

DVD VIDEO





光盘导视

CONTENTS

节目 1

手册页码

主题企划

师父：武 · 打 · 戏

玩游戏 · 学武德 · 打功夫——《师父》之文化杂谈 4

武人说——佛山“师父”看《师父》与功夫文化 19

节目 2

业界风云

传世之书

颠沛流离的 3D 恐怖冒险游戏鼻祖
——“《鬼屋魔影》系列”30 周年 38

冒险、探索与觉悟之旅
——“《逆转裁判》系列”20 年回顾 58

游戏人物

赫尔曼 · 赫尔斯特——不以创意见长的顶级游戏人 84

手册页码

节目 3

文化漫谈

斑斓之书

末日简史——末日的起源与发展 100

节目 4

影漫世界

动漫秀

日本动画“爆款”操盘手——岩上敦宏 114

冬季金曲 132

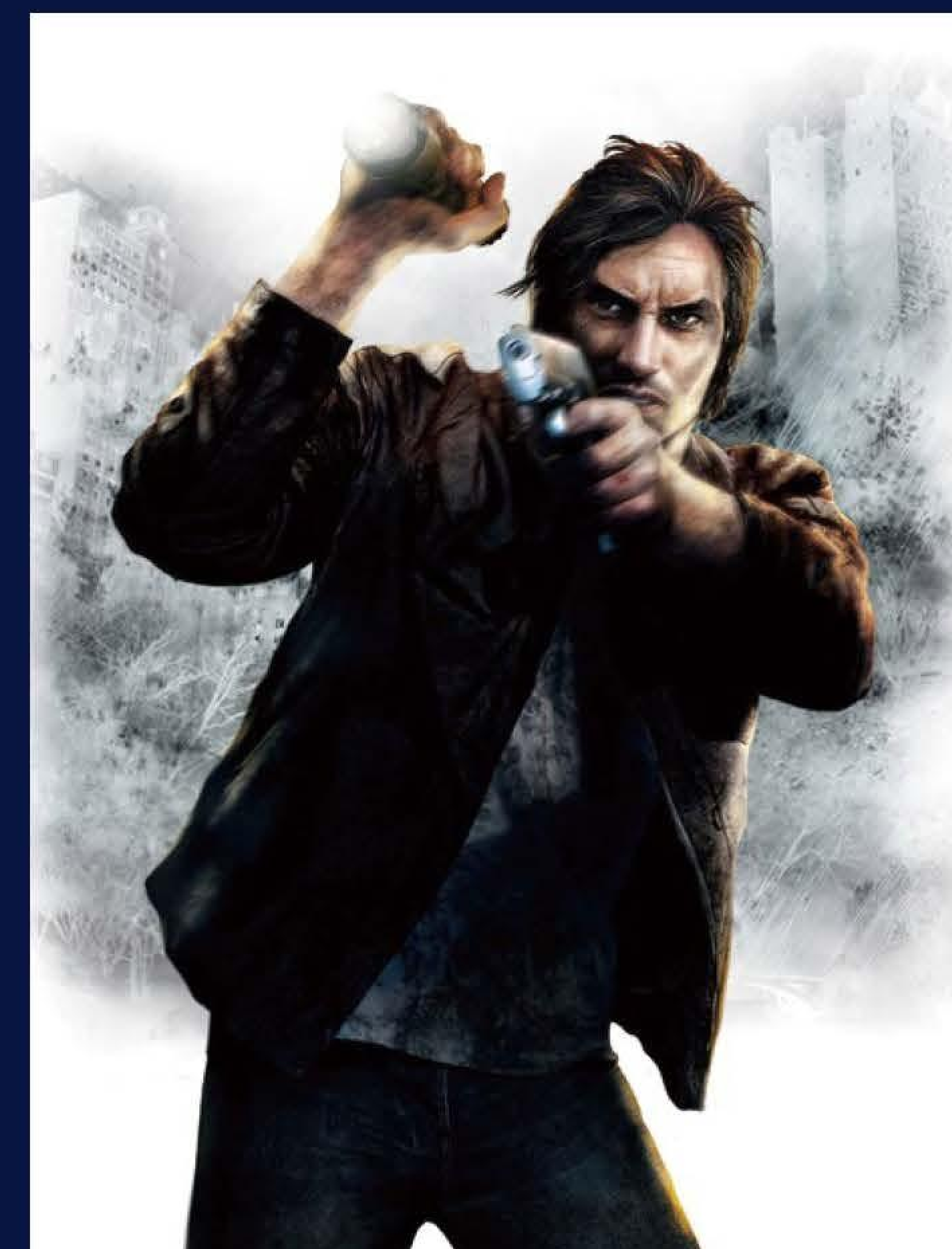
节目 5

秘密花园

师父 30

《逆转裁判》20 周年纪念正版周边 80

消逝的光芒 2 人与仁之战 110



P38

颠沛流离的 3D 恐怖冒险游戏鼻祖

“《鬼屋魔影》系列”30 周年



P114

日本动画“爆款”操盘手

岩上敦宏

玩游戏·学武德·打功夫

——《师父》之文化杂谈





世界武术林林总总，却鲜有像“中国功夫”那样被赋予了复杂的含义：既是各种民间“传奇”的载体，也是一项以套路表演打分争夺名次的“运动”，亦是公园中大爷大妈的“舞术”，且是各种实战打假中的“争议点”，又是各种影视化作品中的“精气神”……如今，随着法国独立游戏《师父》销量突破百万套，“中国功夫”不仅再度引发强烈关注，而且引申出更多的思考。

借助开发商 Sloclap 和武学名师的引导，笔者走进这股由游戏引发的功夫热潮背后，尝试更全面地解释《师父》中蕴含的各种元素——中西合璧、传统与现代结合的艺术形式、止戈为武与遇弱而收的“武德”理念，以及从实战到影视、从技击到万事万法中的“真功夫”。

文：80后写稿佬　编：J　美编：01

外国人吃透了中华文化？

说到《师父》的开发商——法国独立游戏工作室Sloclap，或许大家都会感觉颇为陌生。诚然，在接触《师父》的相关内容之前，笔者对他们的了解也不多——这支由前育碧员工组成的团队此前曾参与过《看门狗》和《幽灵行动 荒野》等3A大作的开发，其起点比起一般独立游戏开发者要高出不少。他们初露锋芒的《赦免者》亦是一款主打一对一格斗对战的动作类游戏，而且制作团队通过不断的内容更新，使得游戏在发售多年之后仍维持着不错的口碑。

由于开发《赦免者》的缘故，制作团队中的每一个人都有武学背景，而Sloclap工作室的联合创始人、《师父》的创意总监乔丹·拉亚尼（Jordan Layani）所学的正是白眉拳。他的师父、《师父》的武术指导，正是佛山白眉拳体育协会巴黎分会的师父——法国人——刘奔。

在近些年，关于外国人发扬中国文化的故事我们已经听了不少，尤其在是功夫领域，甚至常常听到“以后学功夫就要去国外了”之类的悲观言论。为何法国人刘奔能吃透中国武术文化？一是深邃的文化令其折服；二是在认可中华文化后他们能刻苦钻研——无论是研习功夫，还是把功夫文化融入到游戏里。

刘奔原名本杰明·科鲁西（Benjamin Colussi），是个真正意义上的“武痴”：1990年开始练习空手道；在1998年，14岁的他来到少林寺学武，之后在父亲的建议下开始学习中文，借此更加了解中华文化；和文化课齐头并进的还有对中华武术的深入了解，这位法国小伙尝试了太极和螳螂拳等不同风格的武学，但始终觉得和自己心中的功夫流派有所出入；2006年，他干脆定居上海，一边教授法语，一边寻找那梦寐以求的功夫；几经辗转，他先后找到了佛山白眉拳一代宗师刘少良的三位传人——陈幼民、刘伟基和刘伟新，并陆续跟随三位师父从基础开始学习白眉拳；与此同时，本杰明用了三年时间深入学习中华文化，终于打动了在当时一向传内不传外、一直不愿开馆收徒的刘伟新师父，最终拜入其门下，并取中文名“刘奔”。

用刘伟新师父的话说，刘奔为了习得属于自己的功夫，从意识形态上已经完全接受了功夫文化，主动融入岭南地区的风俗，甚至能坚持做到每天给祖师爷上香——这是极其打动刘伟新的地方。

在此之上，刘奔对于师父中的“父”字已经有了深刻的理解，也切实地做到了如对待父亲一般尊敬刘伟新师父，而且二者在价值观上的志同道合与一脉相承，令这种强烈的关系纽带有时甚至比起“血浓于水”更加实在。

精诚所至，金石为开。这位刘伟新口中的“儿子”得到了师父的倾囊相授。经过多年的刻苦练习，刘奔不仅习得了白眉拳的精髓，还从陈幼民座下学会了舞狮等传统技艺。而冥冥之中，一切似乎自有定数——正是“舞狮”这个纽带，促成了日后《师父》的“诞生”，这是后话。



刘奔与刘伟新

学有所成后，刘奔得到了师父的首肯，在2011年返回法国开办武馆，并直接以“刘伟新白眉拳学校”为其命名。而在疫情爆发前，他每年都会带得意弟子回佛山，每次都要呆上一个多月，食宿都在白眉拳馆，日常加强练习——这样的人，又怎么能学不好功夫？

执着于某一事物或领域，才能在此之上取得精进乃至于突破——这一点是不分国籍的。正如起源于英国的乒乓球成为了我们的“国球”，而起源于中国的（古代）足球，却成为了国人冷眼相看的对象。同样的，在游戏开发的层面上，国界和文化的壁垒并没有想象中的那么高不可攀，比如在2020年发售的3A大作《对马岛之魂》就以细致的考究与对日本经典武士电影的致敬获得了日本武士文化爱好者的认可；对功夫充满热忱的Sloclap能够在中华文化之上凝练出《师父》的内核，自然也就不奇怪了。



白眉醒狮

在朴素的中国古代哲学思想中，对于最简单的数字有着神秘的向往。不仅想将纷繁复杂的世界归结为相对统一的本源，还用相应的数字将其归纳分类——这才有了“一元两仪三才四象五行六合七曜八卦九宫十方”之类的说法。而且得益于中国文化兼容并蓄、有容乃大的精神内核，儒释道三教都能颇为实用地结合起来，成就多元化的作品。

在《师父》中，Sloclap选择了“五”这个数字，并将游戏的世界观建立在两种概念架构上：其一是儒家和道教都有的五行——传统的金、木、水、火、土五行循环，形成了游戏里的五个强大的护身符，也成为了引发一切矛盾的导火线；其二是儒家的道德规范，以及人们熟知的仁、义、礼、智、信“五常美德”，则成为了游戏流程中将五大反派角色塑造完整的必要条件。

游戏中有五个BOSS，分别对应五种年龄段，并且每个BOSS都受到特定的儒家美德和五行元素的启发——第一关的BOSS“药师”法贾显然是木系代表，而其所代表，或者说所缺少的正是“仁”；在火海中与主角的决战不仅昭示了“斗士”肖恩的“火”属性，也彰显了缺失的“礼”；“艺术家”黑木所分别代表的则是“水”和“智”——虽然在艺术中探索潜意识里的救赎，却是最受其心“智”所累的人；“总裁”锦凤拿到“金”护符后大富大贵，却借着所谓的“义”草菅人命；扬拿到了师父的“土”护符——在五行中，土居中央，与扬的“首领”地位匹配——其代价是背“信”弃义，即违背了守护者的诺言，同门相残，手刃师父。

在此之上，玩家用以“续命”的五枚铜钱也是大有深意。这种将五枚铜钱串在一起的吊坠样式，民间俗称“五帝钱”。五帝，最初是指东、南、西、北、中“五方天帝”，分配五色五行——金木水火土、白青玄赤黄。在历史演变的过程中，经历了各种文化融合，传统的五方天帝演变为古代五位天子帝王，现在民间对五帝钱的说法主要有两种——“大五帝钱”指秦朝铸的半两钱、汉代的五铢钱、唐朝的开元通宝、宋朝的宋元通宝和明朝的永乐通宝；“小五帝钱”指清朝的顺治通宝、康熙通宝、雍正通宝、乾隆通宝和嘉庆通宝。

暗合“天圆地方”和“天人合一”的思想，五帝钱被人民赋予了辟邪和招福的美好愿望，但与游戏里作为“续命”道具有所出入。于是，Sloclap 将“五帝钱”改成了象征“万寿无疆、长命百岁、千秋万岁、延年如意、无量寿元”的五枚铜钱。玩家每在游戏中死亡一次，其岁数等差增长，每递进十年就会破碎一枚五帝钱，等到玩家七十岁后的死亡便是游戏的终结。至于为什么不是百岁，大概是因为“人生七十古来稀”吧。

这些内容虽然算不上十分高深，只要对中华文化有一定了解的人应该都有所耳闻。但对于一个外国团队而言，能够做出这样深度的内容，将各个元素很好地串联起来，而不是简单的堆砌和牵强附会，着实是令人钦佩。

当然，Sloclap 工作室之所以能如此准确地反映中华传统文化内核，首先是因为有一位堪称“中国通”的刘奔从旁协助。每年都要在“武术名城”佛山呆一两个月、接受师父的教导和中国文化熏陶的刘奔向制作团队讲解了中国传统建筑的建筑和布局，以及武馆的布置、风水等。加上刘伟新师父的远程协助指导，制作组在这些可靠的师父的协助下，把握住了游戏的核心内容。

另一方面，在中国的合作伙伴们为 Sloclap 工作室带来了丰富的资源素材，并为制作组提供了游戏里各方面的真实性反馈。其中，最让他们记忆深刻的竟然是“洗衣机”。

在电影剧集等媒介里，我们看到的欧美地区无论是家庭还是投币式洗衣房，多数是使用侧滚筒洗衣机——制作组设计之初也先入为主地将游戏里的洗衣机建模设计成滚筒洗衣机的样式。在得到中国合作伙伴的反馈之后，他们便将其改为在国内更为常见的波轮洗衣机。

类似的故事在《师父》的开发过程中不胜枚举，而这些点点滴滴的细节不仅构成了游戏里充满真实感的中国城镇，更令屏幕前的中国玩家们与其产生了共鸣。

❶ SLOCLAP



❶ Sloclap 工作室

❷ 开发《赦免者》的 Sloclap 团队

复仇与武德

《师父》之所以能够获得这么多玩家的认同，和它呈现出的中华乃至东方文化中积极的普世价值有着极大关系。

首先在故事上，复仇的故事古往今来皆有，但各国各有不同，而东方武侠故事多以恩怨情仇为主线。《师父》主创们在确定要开发一款基于中国功夫的游戏后，立即联想到了大量邵氏兄弟的电影，以及《修罗雪姬》和《杀死比尔》等电影的桥段。但素材多并不代表就能讲出好故事，摆在Sloclap 制作人皮埃尔·塔诺（Pierre Tarno）和创意总监拉亚尼面前的关键挑战，是要找出叙事的结构和连贯性，将所有内容编织在一起，而不是简单的堆砌拼凑。

虽然按 Sloclap 以往的经验，他们大多数时候把精力投入到在线游戏的研发，但在《师父》里他们更注重讲好一个复仇的故事——这也是众多功夫电影里的经典主题。

一周目的时候，玩家只会知道由五位武术家组成的“黎明会”杀入了师父的白眉拳馆，一众师兄弟惨死于大师兄之手。在此之前，他们已经击败了其他元素的“守护者”（锦凤原本就是金护符的守护者），获得了其他的五行护符，只剩下白眉拳宗师所守护的“土”护符。

之所以背叛守护者，黎明会的众人各有原因。作为始作俑者的扬是为了拯救自己心爱的妻女不惜跨越红线，试图逆天改命。为此，他必须亲手打倒对自己尊敬有加的师弟，还要杀死自己的授业恩师。这一人物背景在最初并没有得到体现，反而其命令法贾杀死主角的剧情尽显残忍。

故事乍看上去就很有香港功夫片的味道，当主角在“五帝钱”的帮助下得以复活。大难不死的他独自苦练八年，不时还在脑海中虚拟与对手的激战（与日本漫画《脑内格斗》有着异曲同工之妙）。而在学有小成后，他便迫不及待地展开复仇之旅。

当然，等待他的是社会的毒打。敌人并不会因为对方只有一个人而掉以轻心，往往是蜂拥而上，一通“王八拳”砸下；如果没有习得反身攻击或者范围攻击的招式，那么等待主角的只有左支右绌，被群殴之下交出一命。

如果是一般的功夫电影，在这时候就应该有一位外貌邋遢但实力强大的师父出现。他不但会传授主角强大的武学招式，还在潜移默化中影响主角的性格。游戏与电影的不同之处在于，游戏中没有了这位“师父”，玩家通过战斗中获取的经验，解锁了更强大的招式。而影响玩家情绪的线索，则被制作组巧妙地放在游戏流程中。

终于，主角在掌握了强大技能并融会贯通之后，BOSS 们逐渐不是他的对手，而事件的真相也随着故事的发展一步步揭开：随着调查的深入，主角发现黎明会五人在打败师父前后都有着太多的悲苦：黑木被迫杀死了自己的双胞胎姐妹，这让她痛苦万分，甚至分裂出两个人格，而她也是最能体验主角复仇之心的人；扬之所以要苦苦相逼，也只是为了救自己的妻女，而后他开了一所名为“养心堂”的疗养院，救死扶伤。

世事奇妙之处在于，好人做一件坏事就十恶不赦，人们恨不得推翻他之前的所有功绩；坏人做一件好事就是浪子回头，得到人们的原谅。







等到主角以利刃割喉、当头棒杀、苦无刺穿、勒死、重拳等爽快且残忍的方式了结这五人后，玩家为父报仇的代入感被彻底释放。那么，如果让玩家再选一次，他们是否会再一次用功夫将他们彻底抹杀？还是选择以另一种方式看待他们的罪过呢？

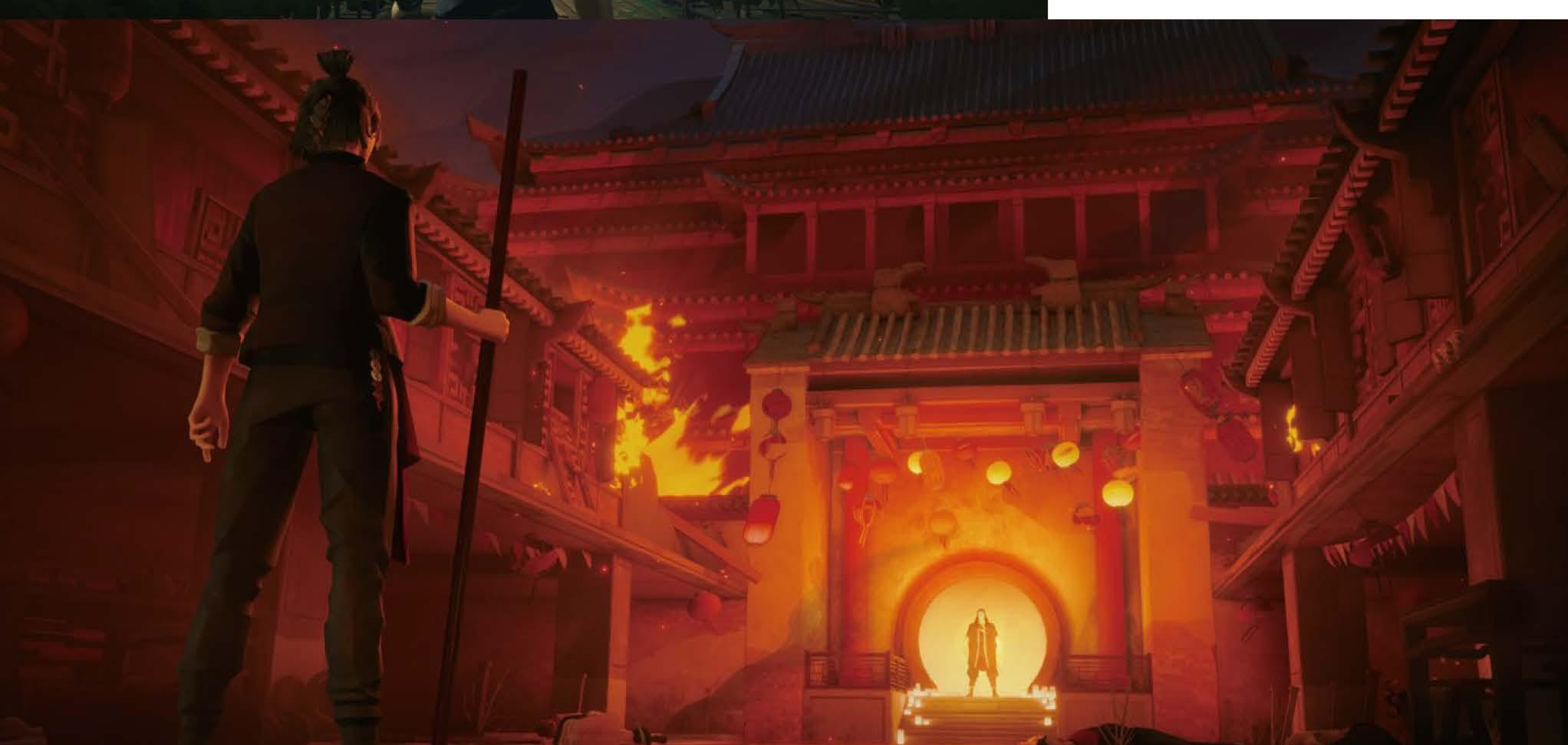
一般游戏大概不会有这样的选项，但《师父》不仅给了，还特意将这个细节放大，形成了一个新的结局——武德结局。

从刘奔和刘伟新的交谈中，笔者听到最多的词汇除了“功夫”外，便是“武德”。当然，这和某网红功夫大师所谓的“年轻人不讲武德”的名梗不能混为一谈。

对于武德和宽恕的理解，是《师父》除了复仇之外另一个极为重要的元素，也是玩家进行二周目游戏的最直接动因。

在游戏中我们看到的祖师堂对联——“学武学艺学仁义；尊祖尊师尊武德”，其实亦是在佛山白眉拳祖师堂上挂着的对联，它诠释着这一脉的武术哲学。

“心中知道胜负，手上知道分寸”。在刘伟新师父的理念中，尽管白眉拳以出手迅猛、招式狠辣著称，但很少会像游戏里在对手倒地之后还上前追打其





头部——这种动作更接近综合格斗。刘师父也在徒弟入门时就教导他们“退一步让三分”，但一切的前提是自己有自保的能力。

“如果连自保的能力都没有，遇事而退又谈何武德呢？只能叫软弱。”刘伟新师父的解释十分到位，“只有在有能力保护自己的情况下，遇弱而收，能战胜而不战才能算得上武德。这种武德是没办‘学’的，只有功夫练到家之后，经过自己思维的沉淀，才能演化成自己的‘武德’。”

无论是刘奔还是拉亚尼，都深受这句话的启发，但拉亚尼也承认：“我不会假装自己完全理解‘武德’这个词背后的精细之处，我只是一个（功夫）学徒。所以我们只能在游戏中尽可能地用最好的方式呈现他话中的奥妙。”

于是我们能够在游戏的二周目前看到这样的话：“武艺高超、武德充沛之人，会让对手知难而退，他出手迅捷如雷，不战而屈人之兵。”而在扬的线索中，也出现类似的句子，只是将最后两段变成了“止戈为武，即是武德”。由此作为武德结局的提示，也是相当合情理的引导。

等到二周目的时候，主角已经得心应手，不用进一次夜店“20 岁进去，70 岁出来”，更有甚者直接就“留在那里”（值得一提的是，其实制作组内部在开发时就玩过类似的梗：“你在夜店？多大了？”）——这时，他就有了自保的能力，才能在战胜死敌前更从容地选择是否留手，并在第一次打出终结技时选择收手；即便反派不肯善罢甘休，拼死一搏，但主角又一次在打出终结技前选择收手，就能触发“武德结局”：

在最后一刻，主角松开了扼住法贾咽喉的刀刃，感悟仁中真谛的法贾不再催生毒品作物，而是种出五谷作物和芝兰，既使人饱腹又一室皆馨；主角当头一棒打在了肖恩的身侧，“唯我独尊”的牌匾付诸一炬，对于弟子予取予求的态度也被舍弃，肖恩终于也知道了礼；即将刺入黑木的苦无被扬手扔掉，划破雨滴，插入雪地，被赋予姐妹含义的木雕被一刀两断，寓意着黑木从疯狂中重拾神智；勒在锦凤颈上的绳索被缓缓松开，审判的“丧钟”变成了“洪钟大吕”，锦凤的“小义”终究被“大义”所取代……到真正意义上的最后一战，玩家再次体验没有血条的战斗——同样是被一脚踹飞；同样是身处雨中；同样是被致命一拳击中倒下……一切仿佛轮回，只是这一次，穿心一拳最终停在扬的胸口，两人在生死之间获得了明悟，黎明会众人缺失的“仁义礼智信”最终在武德和宽恕中得以补全。

释怀了这一切的主角登上了山巅，胸襟为之一阔；原来这就是“武德”的含义，而有了武德的人，才能真正地成为“师父”。

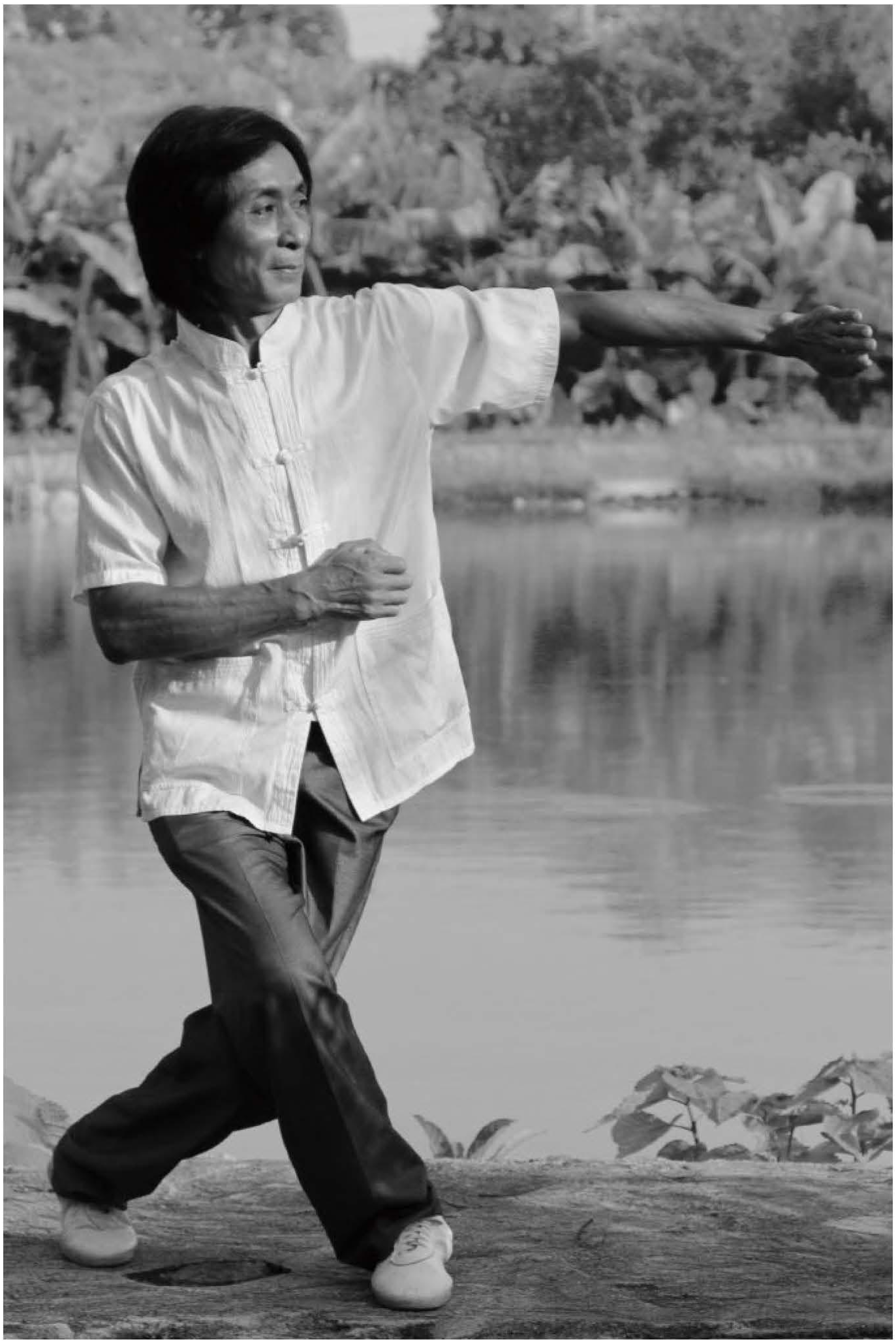


游戏“功夫”

说过了大处着眼的文化故事，我们说说游戏里那些引人思考的细节。

总的来看，《师父》的流程并不复杂，一周目通关时间在 8~10 小时左右，看上去更像是一款“不服来干”的纯粹武打游戏。但诚如咏春拳麦耀明师父在采访中说的——经历过“时间与汗水”浸淫事物中皆有“功夫”。细品之下，我们会发现在《师父》里，Sloclap 工作室下了不少“功夫”。

《师父》里的少量解谜要素让玩家发现曲径通幽的惊喜并缩短战斗流程；部分关卡场景的潜行玩法，能避免不必要的战斗；面对成群而上的敌人，或是各具特殊武艺的小 BOSS 时，“我要打十个”可非一顿乱按就能实现——要懂得利用投掷或墙壁打破敌人的防守架势进而送上一套连招；利用沙发、吧台和楼梯等躲避敌人的围追堵截，尽可能形成面对少数敌人的契机；或是利用地形高低差，将对手推下高台，了结对手……



正在演示白眉拳的刘伟新师父

在此之上，玩家们需要尽可能地永久解锁更多强力的技能，并将新招式融汇到自己的拳招里，在战斗中磨练出一套属于自己的武学。而这也是一个让玩家们专心钻研、体会武德的过程。

在这个过程中，我们能熟悉对手——尤其是 BOSS 的套路。尽管在玩家熟悉各种手段的新手教程中，这五位 BOSS 就已经亲自下场，让玩家预习了和他们的决战。但到了真正的对决时，BOSS 们丰富的招式变化和多番战的设计往往让不明就里的玩家瞬间被打倒。而在掌握这五位 BOSS 的所有招式之前，玩家往往要交出不少“铜钱”作为学费。

《师父》独特的死亡惩罚机制也是深意十足。每破碎一枚“铜钱”，主角离死亡的终点更进一步，换来生命值上限的下降和攻击力的提升；每一次死亡也是解锁新招式的机会。

当然，正如一众实战派的师父所言：招式是死的，即便攻击力稍有提升或者懂得更多招式，如果不提升操作技艺的熟练程度，稍稍遇到困境就没有出手的胆气；手足无措时，招式变成了“王八拳”。

有了招式，也敢于出手，但这还不够。许多功夫讲解的视频里都

会说，要学武先学挨打，刘伟新师父对此持有不同意见。他认为，功夫最重要的是尽可能快速有力地击中对手要害，令对方知道厉害，知难而退——这是“武德”的表现；另一方面，无论游戏内外，刘氏白眉拳更看重的，是对手出击前的闪避、挡打（连消带打）。

大家在游玩《师父》时应该深有体会：对阵法贾、黑木和锦凤等 BOSS，如果一味挡隔或抱架，会很容易被打破招架姿态，进而被对手一套连招带走。此外，在对阵持刀状态的法贾时，挡隔也会受到伤害——这可算是十分写实，毕竟在现实搏斗中，如果对方手握刀具武器，大概也没有人愿意用手去隔挡。

但即便对方没有武器，拳头其实也是极其坚硬。如果被对手击中手臂，痛感会让手臂麻木，平素里研习的功夫也就无从使出。因此，闪躲往往是《师父》里最常使用的防御招式。在躲过敌人攻击的同时还能发现对方的破绽，抓住机会便能打出可观的输出，甚至打得对手破防出硬直。

这些因素的叠加，我们不难从《师父》之中发现武术和游戏的共通——两者都追求更快的反应、更快的指令、更好的方式。这一点在格斗游戏或者更广泛的电子竞技领域里展现得尤为明显。无论是《游戏·人》过去连载过的、能在瞬间挡隔春丽十五下凤翼扇并丝血逆转对手的梅原大吾，或是将八神练到极致的“小孩”，无不是在刻苦的训练中锻炼出更快的反应力，并在实战中控制肌肉作出正确的应对。

这和我们习武乃至掌握一门新技能的过程十分相似。恰恰如刘伟新师父和刘奔一脉相承的流派理念——“中国功夫其实都是双手双脚”。想要战胜对手，唯有找到对的方式，勤加修炼，方能找到法门。

同样的，在各种视频平台上，已经出现了各种关卡攻略乃至一命通关的视频，里面都会有详细讲述在各种情况下应该出哪些招式应对，如同一本本“武林秘籍”。其实，所谓的进退自如——进则打出流畅犀利的攻势；守则密不透风——都是“手熟”二字。

《师父》中的“衰老”是另一个值得再次深入探究的机制。“年老体衰”或者“拳怕少壮”大概是一般人对老年人的刻板印象。因此，游戏中年纪越大攻击越高，这设定看似不合理，但其实是非常符合现实的，与内家拳理念相符。

之前在不少节目中，我们都看过赵文卓那套像放鞭炮般“噼里啪啦”的通背拳，其实这也是内家拳的一种诠释。不同于硬桥硬马、讲求气力的外家拳术，内家拳的更加注重“气功”——实际上是“呼气锻炼”的特定训练。近年大热的《鬼灭之刃》里鬼杀队所用的“全集中呼吸”，某种意义上便是气功的一种改编。

按照刘伟新和刘奔的解读，气功是一种运用活力结构和自然气息的锻炼方法。它可增强学习者的肌肉、肌腱和韧带。通过气功锻炼，学习者可保持关节和肌肉的力量，同时增强其注意力、三维记忆、协调性和平衡性，而且这种力量和胖瘦无关。经验越足，出手越是快准狠——尤其是见识过刘伟新的即兴发挥之后，我们越发肯定这个观点。

“外面的人说‘这样瘦巴巴的老伯，一拳就能将你打倒啦’。但是敢动我试试，”刘伟新师父笑言的同时摆出了架势。谁能想象一位六十多岁的老人依旧能做出如此迅捷的动作——出拳依旧有“噼啪”的破风声；桥手（手的前臂部分攻击防守的手法总称）坚硬如铁；用“姜指锤”（白眉拳中特有的）敲击石桌面时铿锵有声；一根双头齐眉棍舞得呼啸声风，让人不禁想起“拳怕少壮”之后还有一句“棍怕老狼”。

在影视作品里，这样的场面并不罕见：迟暮的英雄走上战场擂台；面对强大的对手，凭借多年积累的战斗经验，依旧在战斗初期尽显威风；只是随着衰老而下滑的体力，最终使其悲壮地倒在了曾叱咤风云的战场上。《师父》的开场也如同那些影视作品影视作品一般——叛逆的弟子扬在拳馆内大杀四方，几无一合之敌，但在面对师父那个“糟老头子”时，更多时候只有招架之功，以伤换伤。

当然，说到《师父》里的影视化效果和动作艺术，《师父》的开发者们所下的苦功还有很多。



多元艺术与真实性

被国内玩家群体“自封”为“第九艺术”的游戏，是最为开放、受其他领域作品影响最大的创作媒介之一。在鄙人笔下，就记录过不少深受电影艺术熏陶，并将电影故事和美学风格融入游戏中的知名开发组，例如深受黑泽明的武士电影《七武士》和《椿三十郎》影响的 Sucker Punch 工作室。

而在《师父》的开发过程中，电影——更准确来说是功夫电影——是影响游戏开发的关键因素。

之前说过刘奔是个“武痴”，其实他的徒弟拉亚尼也为功夫狂热，痴迷。

拉亚尼从小就是功夫电影迷，李小龙电影是许多西方影迷的功夫启蒙，拉亚尼也不例外；随后，成龙电影成为了他的最爱。在当年录像带盛行时，拉亚尼租下了当地能够找到的所有功夫电影，其中最让他印象深刻的，是成龙自导自演、极具异域风情的电影《飞鹰计划》。

但是这些都是国际电影，在缺乏参考资料和翻译的情况下，他很难获得上佳的观影体验。为此，他不得不东寻西觅，终于找到一个名为“香港影视”的录像带系列的法国版。拉亚尼在里面发现了一些“小众电影”（他对此解释，这只是相对于他所在的地方而言），而这些作品则给他打开了“新世界的大门”——尤其是徐克的作品如《断刀客》《黄飞鸿之西域雄狮》和《蜀山剑侠传》都给他留下了深刻的印象。随着互联网的兴起，他更多地从网上观看香港电影，由此还扩大了他对功夫电影关注的范畴——韩国、泰国和印尼的功夫电影也成为他的关注对象。

拉亚尼和刘奔结缘也是因缘际会。2016 年的一天，刘奔在巴黎第三区的武馆开张，深受中华文化熏陶并且在陈幼民手下接受过舞狮训练的他，在欧洲组织了一支名声颇佳的醒狮队。因此在开业典礼上，他们理所当然地安排了醒狮表演，锣鼓喧嚣吸引了附近居民的注意，其中就包括当时正在研发《赦免者》的拉亚尼。

这是拉亚尼第一次见识到真正的醒狮表演。之前他对这个融入了中国功夫文化的表演项目仅有的了解是来自成龙的电影《师弟出马》。影片中有一场精彩的舞狮采青比斗——双方从板凳到水桶塔，再到高台上斗法；不仅招式功夫眼花缭乱，惊险情况连连，还将狮子的神态模仿得惟妙惟肖，传达出醒狮文化当中的美好含义，堪称经典。

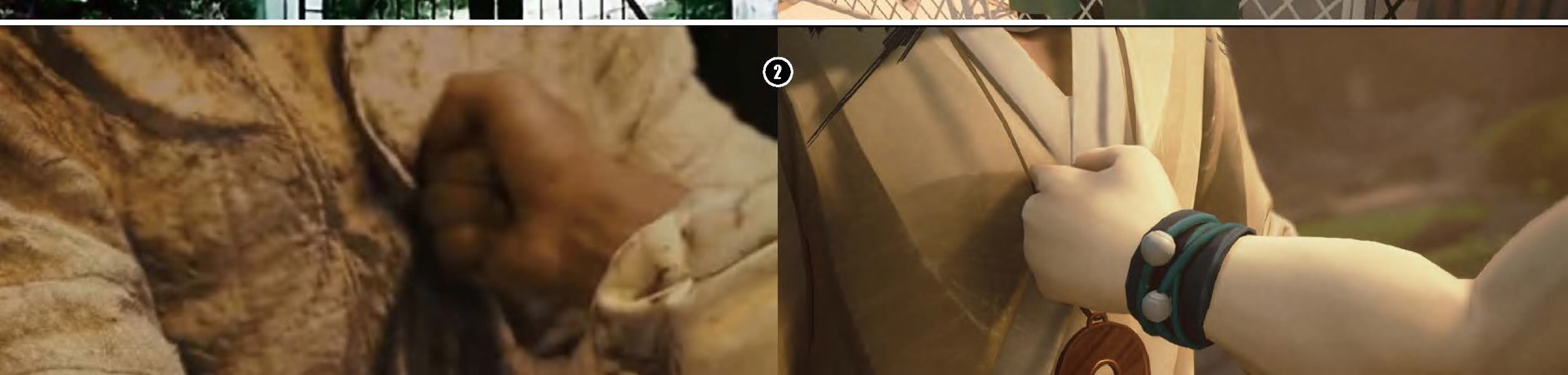
带着对中国功夫的好奇，拉亚尼开始在白眉武馆中学习，并从最初震惊于白眉拳武者的水平，到最后因为自己来到而感到幸运。

在完成《赦免者》后，拉亚尼想要开发另一款带有更多电影元素、更多利用环境要素的武术游戏。而白眉拳自然成了他想和玩家们分享的瑰宝。

拉亚尼邀请刘奔作为游戏的武术指导和顾问，与 Sloclap 工作室展开了为期一年的深度合作。他们把从刘奔那里学到的功夫，与电影内容潜移默化地融入到游戏的制作，从小细节到大设定，都可以看到那些经典电影的痕迹，其中又以成龙电影尤甚——主角在片头和教学里练习招式的红色背景，与《蛇形刁手》开头成龙在红布前演示招式颇为相似；另一方面，恰巧成龙也曾经修炼白眉拳，

1 成龙跑酷　2 霍元甲





更有一种致敬的味道。

当然，成龙电影里最让人印象深刻的，除了传统意义上的短兵相接外，还有大量花哨的动作。尤其是那些近似于跑酷的攀爬翻越动作，在游戏里变成了戏耍一众杂兵，创造空间优势；另一个特点就是利用沙发、酒瓶等杂物攻击敌人，达到意想不到的效果。曾有一部关于成龙的纪录片——《成龙的特技》，里面展示了成龙是如何巧妙地运用各种日常物品，设计出打击感和节奏感兼备的动作，凭借幽默诙谐且富有戏剧性的方式化解一对多的困境，以至于诞生了“没有人能够在家具城里战胜成龙”“成龙的战斗力取决于他周边物件密度”等名梗。这些元素都被制作组很好地吸收，并成为游戏里的“日常”，使《师父》没有成为一款硬桥硬马死磕的功夫游戏。

当然，成龙电影还善于打破常规，且常有破坏建筑物的宏大场景，但在《师父》这个颇具魔幻现实色彩的世界观里，画面的设计远比现实夸张，如和肖恩在火海中的战斗、和锦凤在犹如时间静止的“黄金世界”里格斗……这些都是现实的功夫电影无法营造的环境。

此外，在接受采访时，拉亚尼给出了长长的致敬名单。成龙主演《警察故事》《奇迹》和《飞龙猛将》是其中的亮点。事实上，《师父》从角色造型，到武术运用，再到镜头语言，无不充满着向电影致敬的“彩蛋”：

加雷斯·埃文斯导演的《突袭》展现了特种部队经常使用的 CQC 格斗术，而雅彦·鲁伊安使用的东南亚传统武术“班卡苏拉”同样给人留下深刻印象；《师父》中的法贾不仅在形象上和雅彦·鲁伊安饰演的“疯狗”颇为相似，在招式上也一定程度上借鉴了这部电影里的动作。

另一个 BOSS 锦凤，她单手作战的设定则是源于《断刀客》。

在主角与扬的武德决战里，主角临时收手然后体力不支倒地，其剧情和镜头运用和于仁泰导演的《霍元甲》中最后决斗的情节极为相似。

在镜头运用上，第一章的走廊打斗桥段，制作组巧妙地将镜头从越肩第三人称视角转变为横版视角，并且画面偏向蓝绿色风格，颇有韩国电影《老男孩》走廊里一对多的打斗桥段的神韵。

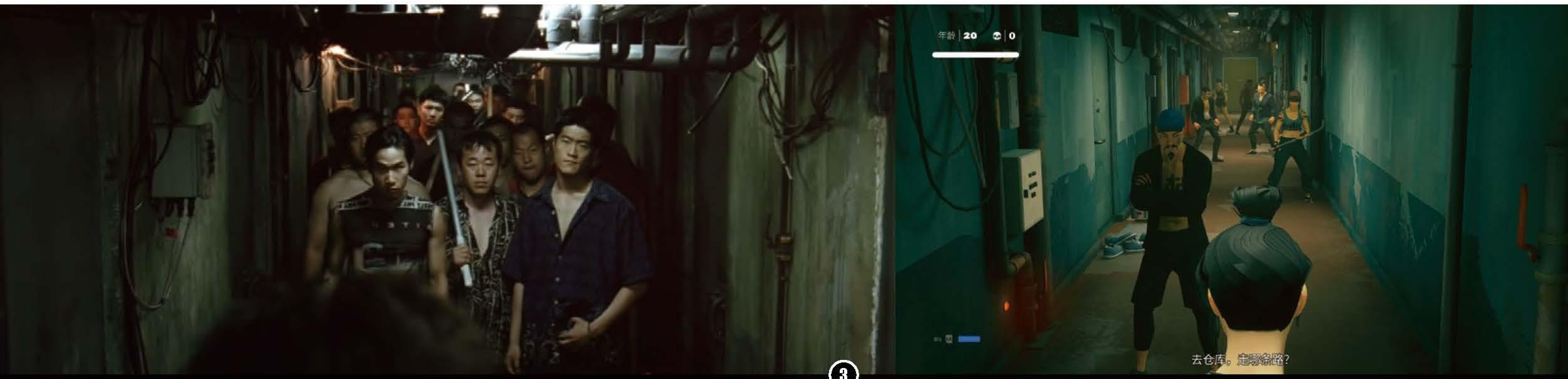
在整体动作设计上，托尼·贾在《冬荫功》里夸张的泰拳功夫、叶伟信导演的《杀破狼》中吴京和甄子丹在短兵器上令人眼花缭乱的运用、基努·里维斯主演的《疾速追杀》里的火爆打戏，皆被活用到游戏中。

具体到关卡细节上，游戏的第三关是一大亮点，堪称是《师父》将功夫和艺术最为完美结合的一关：沙村广明原作的《无限之住人》电影版的打斗风格、昆汀·塔伦蒂诺的《杀死比尔》里刘玉玲的形象，以及藤田敏八执导的《修罗雪姬》中的雪地对决的场景……

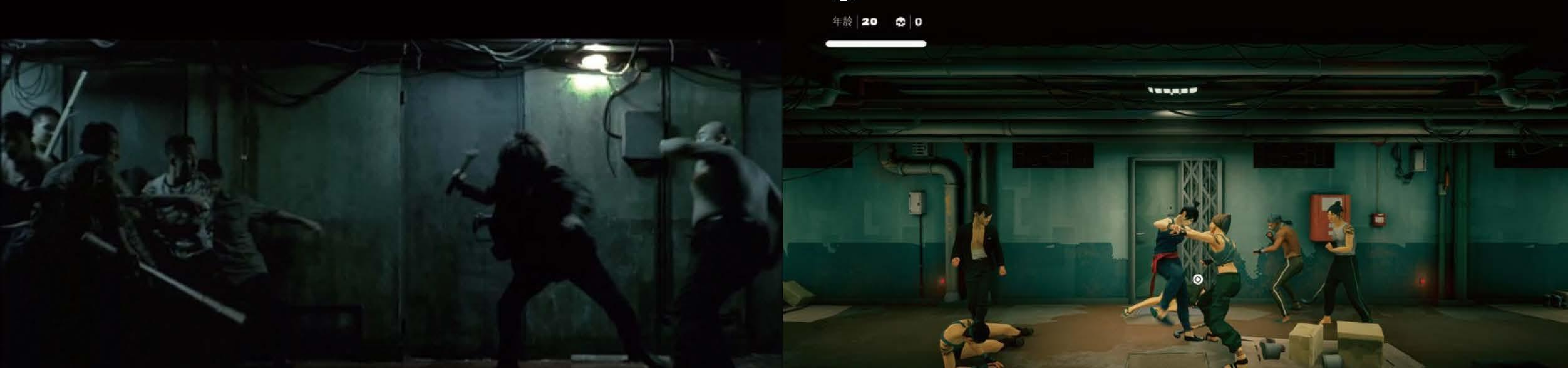
当然，还少不了李小龙的哲学金句——"Be Water, My Friend（似水无形）"，成为了游戏的奖杯之一，可以说是面面俱到。

尽管不是开放世界，但《师父》的场景设计还是相对丰富的。在原本的开发计划中，制作团队是打算前往中国实地取材，但是由于新冠疫情爆发，所以未能成行。因此，身在巴黎且又十分看重作品中城市的真实性的他们，不得不从多个方面着手。虽然无法前往中国，但中国的“顾问”们为他们提供了丰富的图片资料，而他们也借助地图软件的“街景”功能，在虚拟世界中构筑起中国城市的美学风格（看似更为接近香港的公屋或者唐楼的风格）。

2 致敬老男孩



3



与此同时，他们还从巴黎当地的素材上着手——游戏的第一关是从一个废弃的工业园里找到的灵感；第二关则是将巴黎街景和夜店风格结合，然后尽可能地展现出“中式风格”。而其中最为典型的，是游戏的第三关。

美术馆关卡主要吸收了两个世界知名艺术馆的特色——由先锋建筑师弗兰克·盖里（Frank Gehry）设计的巴黎路易威登基金会艺术中心，以及由安藤忠雄设计的巴黎当代艺术馆。由于黑木所代表的元素是“水”以及隐藏在其中的“雪”，所以关卡中与雨水有关的元素随处可见——从入门的枯山水景观，到墙上巨大的水主题海报，乃至远处巨大的水柱和进入展厅前的水波纹通道……无不彰显着黑木的水属性。

美术馆第一展厅的主题是“身份”。里面陈列着表现无奈眼神的油画、以手捂头的无面人雕塑、水珠滴到地上飞溅效果的静态展示、暗房中宛如身处海底看向波光粼粼的水面的效果、被大片色彩涂掉脸面的自画像和意义不明的割裂式画作……对应身份感知的迷惘，传达一种消极的气氛，逃往艺术这个最好的避难所。

第二层的主题是“循环”。从灯泡模拟水滴滴落的静止状态，到用巨大苦无制作而成、既证明地球自转和海潮汹涌、又展示了痛苦在不断循环的巨型“傅科摆”，黑木内心世界痛苦的一面逐渐呈现在玩家面前。

第三层的主题是“双胞胎”。展厅内大量使用了波普艺术，展现了双胞胎重复外表下的内心冲突；还有波普艺术的支系“集合艺术”的作品，突出的是造型对称性和冲突感，都是对双胞胎身份的暗示。这种暗示到后面越来越直白，氛围却越来越阴暗致郁。

在第四层，Sloclap 工作室的艺术总监保罗·埃米尔·布歇（Paul-Emile Boucher）不仅活用了多元的艺术设计，还利用视错觉将天花上的圆片吊饰组成了黑木形象的传送门。

随后的雨中对决，阐述了黑木因为复仇而陷入无尽阴影，试图借助雨水自我救赎并重获新生，让人不禁想起《一代宗师》开头的那场雨中激战。

之后，横版长廊模式再次出现——蓝白两色如对角线分割，突出了从白色的“苦痛”向蓝色的“狂怒”的过渡，和心理学中对悲伤的心理演化颇为相似。只是满口理论的黑木并没有接受现实，而是因愤怒导致人格分裂，直到玩家在武德结局中的宽恕，才让她与这个世界达成和解。

而姐妹决斗的剪影，不仅道出了姐妹相残的真相，更展现了黑木内心深处的痛苦源泉，并利用光影效果将一切演绎到极致。

可以说，从关卡设计到各种隐喻，美术馆关卡极富艺术感。

尽管 Sloclap 强调《师父》不是一场表演或运动，而是一场搏斗。正所谓外行看热闹，内行看门道。很多师父和武者认为游戏的动作速率很快，劲度十足，但是他们还是吐槽了游戏中诸多“不合常理”的情况，最常见的便是“点打都唔死（怎么打都不会死）？”

由于这次采访的对象大多是实战派的师父和武者，他们更看重的不是“讲解功夫”或“如意功夫”，而是实际搏斗。在真实搏斗中，一两招往往就已经分出胜负。但在游戏中，无论是过于简单地击败对手，还是被敌人迅速“秒了”，都会令这一娱乐商品的乐趣性大打折扣——诚然这或许能吸引热爱此道的玩家，但终究是众口难调。

所以游戏与影视作品大多都会做出一定程度的妥协：动作更为夸张酷炫；回合数变得更多；所面对的敌人人数变得更多，但基本是围而不攻，而是靠着“葫芦娃救爷爷——挨个去送”营造出上佳的节奏和戏剧效果。但在现实中很少会遇到一对多的情况，而且在这种境况下“三十六计，走为上计”是最佳选择，或尽可能减少同时面对敌人的数量。

在近十数年，功夫影视作品里呈现出来的功夫实战力都备受质疑，而功夫巨星们都曾在不同场合承认，他们采用的是具有表演性质的功夫。

以上并非暗贬讽刺。正如佛山精武体育会吴德明师父在采访中谈到的，中国功夫背后是有着很多文化的支撑。功夫与之相结合，形成了各种发展方向，实战技艺的传承是其中重要的一环，但影视化发展也是武术文化传播中不可或缺的一环。如果缺少了这个让中国功夫闻名于世的手段，拉亚尼也不会从小接受功夫电影洗礼，或许就没有今天的《师父》了。

此外，为了让战斗变得更加多元化，《师父》里并不只有白眉拳这一种功夫。除了主角及其父亲，以及大反派扬是使用白眉拳外，法贾使用的是东南亚武术“班卡苏拉”；而肖恩和他的弟子们使用的是另一种名闻遐迩的中国拳种——八极拳，所以第二关难过也不无道理。

尽管如此，制作组在动作的真实性上依旧孜孜以求。刘奔与其长达一年的合作，不仅在文化层面起到桥梁作用，还协助他们在动作的真实和艺术性之间尽量取得平衡，从而打造极度拟真的动作。

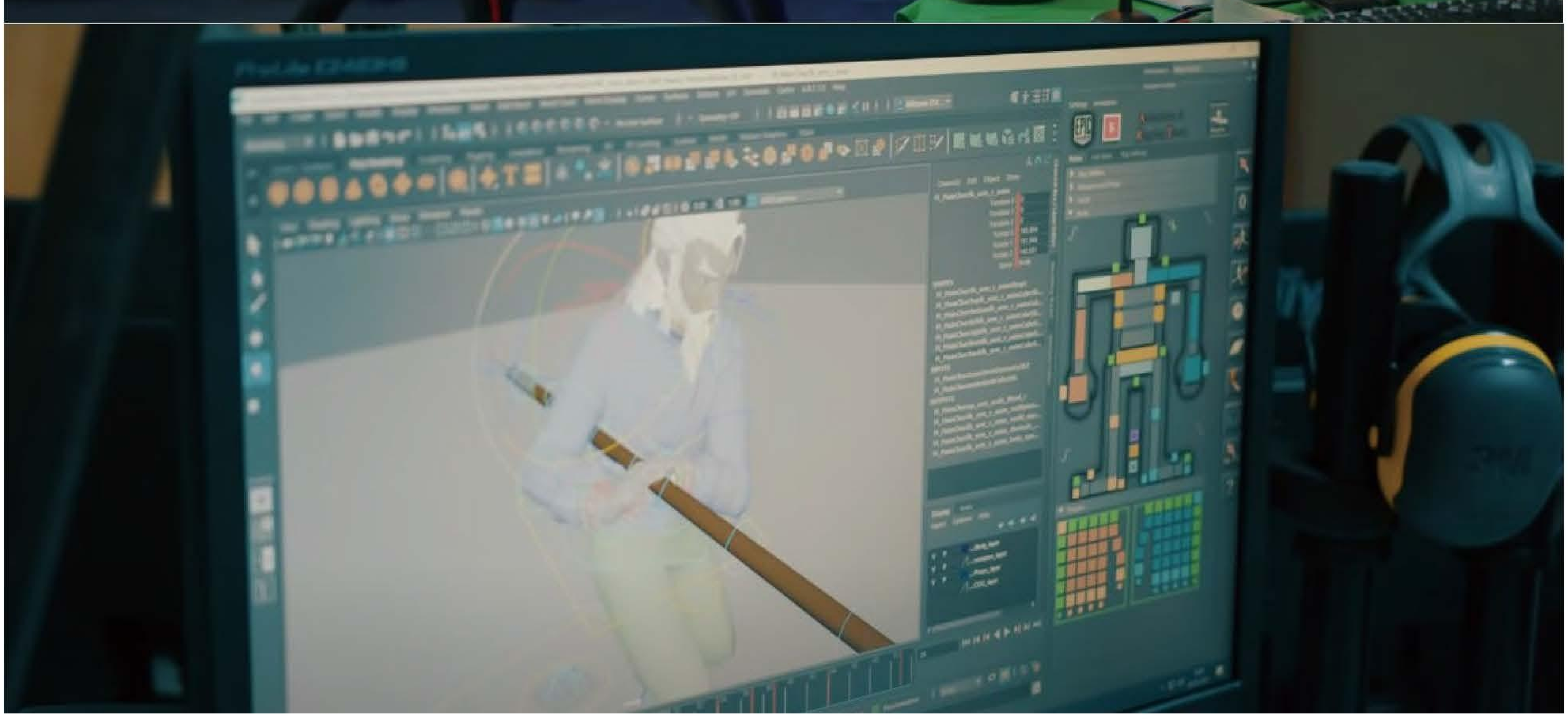
刘奔与制作团队进行了大量的动作捕捉，他不仅仔细指导每一个动作的出手，还为其准备了多套动作，包括与 NPC 的各种交互，以及三种武器的招式。在制作过程中，他还会根据实际情况对动作进行调整，使其在华丽之余也更符合常理，每一击都打得很“应”（佛山武者们多使用粤语，“应”在粤语语境中有“直击要害”的意思，类似于“暴击”或者“一发入魂”）。

当然，这样一来，游戏中的动作就不是所谓的“纯正”白眉拳。但就像刘伟新师父所说：“光从招式套路来说，很多动作都不是白眉拳的拳招，但是用上白眉的心法口诀，就有了白眉拳的韵味。”

之后，制作团队再根据这些动捕数据进行建模与动画


effigy


effigy



制作，并加入运镜和抖动，在流畅之余营造出强烈的打击感。

为了进一步提高动作的观赏性，制作组采用了处决动画来表现倒地后的追身攻击、终结技以及杀手锏。这不仅能充分展现白眉拳的风格，保持动作的神韵精髓，同时还能维持畅快的游戏体验。

当然，这种在艺术和动作上的平衡并不是十全十美。动作拆分得越精细，学习成本越高。玩家不仅需要花费精力解锁招式，还要把之前学会的招式与其他动作组成一气呵成的连招。这需要对白眉拳乃至中国功夫有更深入的认识，而且还要花费大量的精力进行练习——正如之前所提到的，这种技艺的精进和练成“功夫”殊途同归。

另一个令人稍感遗憾的点，在于目前游戏在拟真方面的上限。由于采用的是动作捕捉，刘氏白眉拳中所谓的“劲度和速度”都被参数固定下来，无法得到更细致的表现。而且游戏中的招式出手都是打击固定部位，实战的许多变数未能完全呈现出来。

但往积极方面来看，这种真实性和艺术性之间的隔阂与差别，或许是功夫题材在游戏这一流行载体上的发展方向。至于会通过何种手段实现，就只能静候 Sloclap 工作室们的佳音。

结语

Sloclap 并不是一个大规模的团队，而《师父》在公布之初就受到国内玩家群体的关注。尽管游戏原定于 2021 年发售，但是由于法国是受新冠疫情影响最为严重的国家之一，致使很多工作不得不暂时搁置延期。

为了避免赶工给游戏带来负面影响，Sloclap 工作室将发售日延期至 2022 年第一季度。开发时间的延长意味着成本的增加，幸好在此前曾帮助过上田文人的“九龙之夜”（KOWLOON NIGHTS）援助基金的协助下，Sloclap 工作室顺利完成了这款素质优秀的游戏，甚至“反向跳票”，在 2 月初便正式推出本作，给了还沉浸在春节喜悦的国人一个惊喜。

《师父》虽然是一款完成度颇高的单机游戏，但从采访以及他们过去的“习惯”来看，制作组更看重的是对游戏的更新与完善，而不是急于制作续作或另一个 IP。在更新中文配音后，Sloclap 工作室目前正在努力修复游戏中不完美的地方，并正在开发一个相对简单的游戏模式，以及一个更具挑战的困难模式。

至于《师父》的续作，Sloclap 工作室方面并没有给出明确的回复；但作为《师父》的“师父”，刘伟新师父则希望若有续作，希望能在中国，甚至是在佛山取材，以更加完整地呈现中式文化元素，更细致精准地诠释“师父”二字的含义。有了《师父》的珠玉在前，我们不妨对 Sloclap 工作室、白眉拳，乃至中国功夫保有更高的期待。



武人说

——佛山“师父”看《师父》与功夫文化

刘伟新 吴德明 麦耀明

《师父》在正式发售后不仅取得了销量与口碑的双丰收，还让游戏中最为出彩的功夫——佛山白眉拳，乃至佛山这座诞生了黄飞鸿、梁赞、叶问和李小龙的“世界功夫之都”，以意想不到的方式再一次活跃在人们的面前。

在这段时间里，我们走访了佛山各地，向当地几位颇具代表性的师父请教何为“功夫”“师父”“传播和传承”……再听听这些老前辈对于用游戏等艺术形式宣传功夫文化的见解。

1 我们第一位受访者有幸请到了刘少良白眉拳传人、《师父》武术指导刘奔的授业恩师——刘伟新师父（采访中简称“刘”）。

初见刘伟新师父时，第一感觉就是年轻精壮，丝毫不像他口中的“可以拿黄卡的老年人”（注：65岁以上老人拿黄色老人卡，免费乘坐公共交通工具）。生活低调的刘师父对我们的到来十分热情，谈到兴起之处，刘师父还会即兴给我们演示白眉拳的相关招式，速度和劲度十足，仿佛《师父》里中老年形态的主角打破第四面墙，走进现实世界一般，这也让我们对游戏以及现实中的白眉拳产生了更大的兴趣。

UCG：刘师父您好，感谢您接受我们的采访。请您介绍一下白眉拳的特点，以及刘家白眉拳如今的发展情况？

刘：我是刘少良白眉拳的第二代传人，我的徒弟则是第三代弟子，上世纪60年代中期，我的父亲刘少良从广州回到佛山（如今的禅城区），开始在小公园和家中传授融入了大量自己见解的白眉拳，佛山街都知道“刘伯”。

和其他讲求气力的知名外家拳种不同，刘少良白眉拳属于内家拳，和胖瘦没有太多关系，主要以内在意念驱动，调动全身肌肉，发出强劲的力度，通俗点说就是“不发脾气也能发出这个劲度”。白眉拳法的特点是“快准狠”，出手时讲求手脚齐出并用，放中而收——出手时是放松的，一边出手一边收紧。锻炼时更注重“阴力”：例如弯举哑铃时掌心朝下并追求静止；引体向上追求最慢速度拉升；如果要加负重训练出拳起脚，则追求使出没加负重前一样的速度……只有做到这样才能算训练到位。

由于我父亲所处时代开武馆之风并不盛行，只是在街头巷尾进行教学。如今我们成立了一个“佛山刘少良白眉拳功夫总培训基地”，由徒弟们打理，让他们多一点自由发挥的空间。任何入门弟子先去跟那些有资格成为教练的师兄练习基本功，等确定自己是学武“这块料子”，我才会着手教导一二。经过多年的发展，经我传授的佛山刘少良白眉拳正式弟子已达数千人，遍及全国乃至海外，其中以法国的传播最为广泛。

刘师傅在疫情前每年都会去法国分馆授徒，熟悉当地的风土，甚至学会了基本的法文沟通，在《师父》的开发过程中给予过不少专业指导。这一切的缘起，还要从他与徒弟刘奔的相识讲起。



UCG：麻烦刘师父回顾一下刘奔拜师的过程，以及和刘奔相处的往事点滴。

刘：“刘 Ben”（刘师父对“刘奔”的称呼，其实是“刘”姓与其原名“Benjamin”的第一个音节的结合）是一个中国功夫迷，他想要寻求一种自己能够真正拥有的功夫。大学时期他就学习中国文化，随后来到中国定居，在上海一边教法语，一边寻找适合自己的功夫，最终机缘巧合之下找到了刘氏白眉拳。

我首先教导他的是“师父”的含义，为了学习功夫，他也愿意融入到我们的风俗传统中。这个过程用了三年时间，我让他彻底了解中国的功夫文化，这才让他拜入师门，并教授他中国功夫文化的精髓。

刘奔在学习到一定阶段后曾问我：“我的功力到哪里？”我没有说太多，拿了一块大理石板到他面前，一掌下去石板碎裂。后来刘奔再一次问起，我又从庭园里拿了一块特别坚硬的砂质砖，在他面前一拳将砖块打断。刘奔真正折服，开始潜心学习。我后来发现刘奔参加法国大赛，还表演了徒手劈砖。我看视频里出现的砖块颇为眼熟，想起法国没有这种砂质砖，便打电话笑问那小子是不是“偷”了我的砖块去表演，那小子笑而不语。

之后刘奔又一次在法国武术比赛里进行了表演，还特意托运了一箱三十块的砖块。我特意告诉他，这样做反而“劳而无功”，人家还可能以为你是在弄虚作假。我也奉劝徒弟或者其他人不要轻易尝试，毕竟（徒手砸砖块）这是自我伤害，而且很多时候都会被人当成是“江湖卖艺”。但是他是真正的热爱，那我也没办法。

（说到这里时，刘师父虽然嘴上说着嫌弃的话，脸上却是一脸宠溺和自豪）

刘奔学习得法，已经可以在心理上不惧怕任何人，所以得到开武馆的资格，在海外发扬白眉拳。因缘际遇之下，他的其中一个徒弟就是做游戏开发的（注：这个人就是 Sloclap 的联合创始人、《师父》的创意总监拉亚尼），这才有了制作这款游戏的契机。而在《师父》的制作过程中，刘奔和他的徒弟一直有和我保持沟通,有任何问题都随时请教。

说到亲传弟子刘奔，刘师父露出了慈父的笑容，还借此契机直接与刘奔越洋视频通话，我们也得以和远在好莱坞拍摄电影的刘奔短暂交谈。刘师父如顽童一般向自己的弟子“撒娇”，开玩笑地问对方什么时候带他去吃雪糕；而在其他视频中严肃威武的刘奔，在自己师父面前表现得温和和恭敬，令这对情同父子的师徒显得如此“有爱”。



UCG：作为一位师父，您怎样看待传统武术的传承，以及如何理解“师父”这两个字？

刘：我不能代表整个白眉拳，我永远只能代表自己去评价。功夫文化的传承如今有着很多的渠道，最常见的自然是商业化的运作，作为一种爱好的情况很广泛，但已经很难找到真正为了功夫的传承者。

如今的功夫传承不需要像以前那样关上门，都是打开门教学。所以除了父传子的武术外，功夫从来没有所谓的正宗，也没有必要特意强调，关键还是能不能让徒弟们学到东西。就像牛肉是否漂亮，别人懂得分辨（编注：刘伟新师父也是一位出色的厨人，采访中经常以下厨经验做比喻）；同样的，大家都是功夫，不是靠口说（正宗）就是好，你走出来的精气神，出手是否能服众，别人都看在眼里。而且功夫的形式众口难调，无需拿出去让外行人过多的评价。

说到功夫的传播，我认为功夫不应该是一种敛财的手段，但也要有一定的门槛。2021 年九月份之前，来这里学习白眉拳只需要交 1000 元，便可以终身学习、练习。但我们不是在“贱卖功夫”，很多人会因为免费或者便宜收费而看轻学武，如果只是抱着玩玩的心态来这里学白眉拳的话，我会劝他还是省点钱吧。

至于“师父”这个词，在我看来——“一日为师终身为父”，所以功夫的“师父”应该用的是“父亲”的“父”，而不是“傅”，含义要大得多。原本我是不收外国人为徒，因为他们不懂中文，甚至不愿意学习中国传统文化，但刘奔很好地做到了这一点。十多年的相处，他把我当成了父亲一样。在我潜移默化的影响下，他还在外国武馆设祖师堂，开馆的时候沿用师父的名号而不是自己的名字；武馆里面设香案，每一日都给祖师上香……如果不对中国文化有发自内心的认同感，是做不到这样的。现在刘奔就像是我的“fils”——这是法语中“儿子”的意思——我又有什么理由不去教他真功夫呢？

所以当刘奔在国外闯出名声之后，有许多法国人找上门想拜我为师，我会让他去找“我儿子”刘奔学就好了。有他在那边帮我发扬，我又何必在那边给他弄一些师弟呢？有人或许会笑我傻，说多收点徒弟便多赚点钱，那可是欧元啊，但到了我这个的年纪，经济上的东西就不用考虑太多。而且不只是刘奔，我的徒弟们也很孝顺，我的吃喝用度基本上都不用花钱，弟子们已经帮我处理好。他们经常会回来聚餐，我就亲自下厨做饭给他们吃，吃完他们就开始练功，也算是另一种意义上的“儿孙满堂”。这样开开心心那便足够了。

（刘伟新师父一力打理环境优美的白眉拳馆，除了有大片训练场地之外，曲径通幽处还有几个用来宴客会友的房间，平常徒弟们会常来“吃夜粥”）



目前，传统武学屡遭“打假”，刘伟新师父就传统武术的实战力，以及何谓“真功夫”提出了自己的独有见解，还精准独到地解释了游戏中令人津津乐道“武德”究竟指的是什么。





UCG：刘师父，请您谈谈白眉拳的实战力，并分享一下您对“功夫”和“武德”的见解。

刘：中国功夫其实都是基于双手双脚，每一家拳术都有一套很好看的套路，但套路并不代表功夫。

功夫的最终目的就是以最快速度击中对手，仿佛你手中有枪，只要你出手够快，对方便无从挡隔。所以游戏中可以打多个来回，现实中一击就要 KO 对手。我认为功夫不是为了练习怎样去对挡（拆招），也不是什么华丽的绝招，而是练习怎样第一时间打倒对手。

套路也好，散手也罢，都只是门径。中国功夫只基于双手双脚，无论哪一种武术练到最后，当身上拥有“速度”（谁先击中对手）、“劲度”（内家拳的劲度与我们理解的“力度”不同）和“胆色”（在遇事时有胆量使出平时所学，不然只会是艺术性的“花架子”），才算真正拥有功夫。

许多人都有一个误解，认为功夫只要勤加修炼即可，其实不然。如果师父不会点拨，那也只会劳而无功。所以自以为练了多少年便有了功夫，但实战不行，就去质疑这个武术流派不行；或者单以为某人功夫了得，就代表这种武术天下无敌，我认为都是错误的。

正所谓“同桌吃饭，各自修行”，你平时练出来的东西能够在需要的时候使得出来，才算是好功夫。所谓“练功夫”，不应该是“讲解功夫”或者“如意功夫”——其实功夫并没有那么多计算，现实中也没有那么多的配合。功夫需要练劲速，再配合胆色，不然一着急一紧张，平常练习的东西出不来，便成了“王八拳”。

当然了，虽说“拳不离手曲不离口”，不能为了“练”而去打功夫，但就像学开车那样，刚学的时候肯定想着多多练习，但是练好学会之后就已经融入生活，不再需要特意练习。功夫也是这样，学成之后便不再拘泥于练习，出手已有神韵。所以心态要放平，等练到觉得自己“没有功夫”的时候，那你就有“真功夫”。所以我现在已经不练“功夫”，我也对“功夫”毫无兴趣（笑）。

《师父》这个游戏里面呈现出来的就是这种神韵，能够勇敢面对对手，毫不犹豫地使出自己的功夫，所以就让人感受到功夫的魅力。但在现实中，如果没有胆量，只学功夫是没用的。功夫确实能够提升胆量，有胆量会令你能够更好地保护自己。而任何事都不怕的时候，功夫练到这里，就要讲“武德”了。

其他武术流派讲求“点到为止”和“留力不留手”，在讲究爆发和劲速的刘少良白眉拳的理解中，点到了就已经给对手造成伤害，所以我们的白眉拳讲究“点到即止非善意，遇弱而收方为仁”，这和《师父》里所讲的“武德”内容是一致的。

拿普京的名言来说：“善良不代表软弱，善良首先是有能力保护自己。”这和我的功夫理念如出一辙，学功夫最重要的是来保护自己，而不是恃强凌弱。如果自己底子都没有，谈何“武德”？只有自己有了真功夫，能战而不战时，才能算得上“武德”。在我看来，“武德”是“冇得学”（没法学）——只有等自己“有料”之后，慢慢修为，转变思维，才能最后形成自己的“武德”。

尚武但能止戈，我认为最好的办法是令到所有人都意识到“先动手者贱”——即便再强，赢了都要坐牢；但如果你不够强，先动手碰上硬钉子，就会被打成重伤，甚至失去生命。所以我的弟子入门时都要学习准则：“学拳脚，习刀枪，退一步，让三分”。如果对方一再挑衅，就宁愿打他“应”（一击就让人无从招架或者知难而退），莫要打他“奀”（指令对方上头，生死相搏）。也切勿以貌取人，须知天外有天，人外有人，不要以为自己学过几天功夫，就能像游戏或者电影那样与十几人叫板，那样只会“自己攞嚟衰”（自讨苦吃）。

最后我们的话题又回到了游戏上，相比起洪拳和咏春有黄飞鸿、李小龙、梁赞和叶问等人的名声加持，刘少良白眉拳虽然门徒众多，但相对低调。而这次《师父》的横空出世，让超过 100 万名玩家见识到了白眉拳的特色，不少人都希望借此机会深入了解白眉拳。

UCG：麻烦师父谈谈对于刘奔和徒弟们以游戏的方式宣传和发展白眉拳的看法。

刘：确实，这样做对于白眉拳的宣传是起到很大的作用，起码让全世界都认识到白眉拳的魅力。

《师父》本身还是游戏，只是实现形式是白眉拳，即便有些招式不是白眉拳套路，但是有了心法，形与意结合，那举手抬足都可以是白眉拳，这便是你的功夫。功夫不是动作的问题，动作家家都有，只有用上了各家的心法和口诀，才是各家的拳术。刘奔用他自己训练出来的动作来指导，比较好地利用主角演绎了白眉拳的精髓。

当然了，游戏自然不能像现实中的搏斗一样，让我们一击获胜，不然就变得没意思。所以玩家需要遵循游戏里面的规则，就像练功夫一样，任何的武术流派想要得到自身功夫都离不开多次修炼，然后根据对手找到致胜的方法从而战胜对手。

至于在游戏成功之后，以后白眉拳应该如何发展，我认为顺其自然就好。玩家们只要玩得开心，便足够了。如果因此对白眉拳感兴趣，他们可以多去看看白眉拳相关视频，了解游戏里的出招在现实中的精髓。将这些理解融入到游戏中，可以更加得心应手，更能够体验到游戏的乐趣。

2 随着一众武术影视作品先后走红，作为一系列故事的主要舞台——佛山，这座云集了各门各派的南粤重镇、武术名城，被镀上一层特殊的光环。其中在霍元甲精神倡导下于 1921 年创办、至今已经有百年历史的佛山精武体育会，更是佛山“武林”发展的见证者和先行者。

我们的第二位受访者是现任佛山精武体育会长、黄飞鸿四传弟子吴德明师父（采访中简称“吴”）。吴师父除了拜师洪拳宗师黄达生外，同时也博采众长，接触过咏春、白眉和中医跌打等多个领域，最终创立树德武学堂。由他来讲述佛山武林的发展史，以及在数字化、娱乐化时代如何传承和发扬精武精神，最合适不过。

UCG：吴师父您好，很高兴您能接受我们的采访。请您介绍一下佛山精武会以及佛山“武林”的源流发展。

吴：作为武术之乡，佛山武术文化发展的进程，在历史上曾经有过两次高潮。首先要追溯到明末清初，珠三角一带河道纵横，交通便利，岭南派功夫在广东各地陆续传播，民间习武之风逐渐形成。

我们从金庸的武侠故事、影视作品和游戏中熟知的天地会，其实在现实中也是真实存在的。原本起源于福建漳浦地区的天地会由于受到清政府的镇压，活动被迫向广东、广西等内陆地区隐蔽式转移。而在广东，他们多藏身于戏班，使得咏春拳、洪拳、蔡李佛拳等各种武术流派随着戏班的流动，传到了粤剧的故乡佛山，并在当时特有的环境下迅速传播。

佛山贵为中国四大名镇，当时工商业十分兴旺发达。由于距离当时的南海县府（如今的广州）路途遥远，很多人会聘请民间护院，令咏春拳、洪拳、蔡李佛拳等武术流派得到强有力的接纳和融合，并形成佛山“武术之乡”的雏形。就这样，佛山成为南派功夫的聚集地和发祥地，由此形成了佛山武术文化发展史上的第一次高潮。

到了清末民初，爱国武术家霍元甲挺身而出，在上海成立精武体育会，提倡摒弃门户之见，团结国人，强国强种，抵御外侮。受霍元甲精神感召，佛山精武体育会在 1921 年 7 月 10 日成立，会址在汾水街；1935 年，在中山公园建立永久会址。孙中山先生给精武会题词“尚武精神”，旨在以“爱国、修身、正义、助人”的会训、“乃武乃文，惟精惟一”的理念，培养“德、智、体三育英才”。

成立之后，佛山精武会曾派人前往上海精武会总会学习，而后上海总会又派出一批北派名师南下到佛山传艺，将潭腿、鹰爪拳、螳螂拳、吴氏太极拳等北方武术流派移植到佛山。王家卫电影《一代宗师》里“北拳南传”就是以这段故事作为背景——王家卫和摄制团队曾两次来到佛山精武会取材，最终拍出了一套反映了那一代武林特色的作品。

所以不同于其他各家门派，精武体育会是一个联盟。“北拳南传”之后，那些武术便通过佛山这个岭南文化桥头堡走向世界，也令佛山有别于河南少林、湖北武当、福建福州、河南陈家沟、四川青城山等许多传统武术的发源地，成为南北武术的发祥地和武术名城。

精武会为佛山培养了大批武术教练，在各中小学和商会团体推广精武武术，倡导爱国的精武精神。佛山武术文化由晚清以来的乡土武馆封闭格局，转变成全民摒弃门户之见，以强国强种的理念发扬尚武精神。

除了推广武术和岭南文化传播外，精武会办学办实业，接济穷苦大众。精武会先后开办了五所学校，其中就包括在佛山享负盛名的元甲学校，培养出叶选平在内的多位名人；又创办“元甲晒豉”工场，是如今世界 500 强企业“海天味业”的前身之一。这令当时的佛山人都十分喜爱精武会。

到了抗战时期，佛山精武人积极投身抗战事业，舍身忘死，保家卫国。但后来由于日本侵略者占领佛山，佛山精武会和佛山武林活动被迫暂停。

建国后，传统武术因为种种原因陷入低潮，直到改革开放后，才重新活跃起来。佛山精武会在 1986 年复会，继续为佛山武术的发展作出贡献。





UCG：现在很多中国功夫和传统文化都成功“出海”，佛山精武会的发展与海外交流的情况如何?

吴：早在 1925 年，也就是佛山精武会成立 4 年后，就派出成员到广西发展精武，也有不少本地或旅居佛山的武术名师到香港和东南亚传扬精武精神。1986 年佛山精武会复会后，先后成立精武拳、咏春拳、洪拳、龙形拳、白眉拳、木兰拳、太极拳、武当拳、六合八法拳、鹰爪拳、螳螂拳、龙狮和跆拳道等传承发展中心，成为岭南地区集南北武技最齐、全规模最大、影响最广的功夫大联盟。除了传播和传承武术，积极推动功夫申请非遗之外，精武会还开展了粤剧戏曲、南派花毽、醒狮、剪纸、书法等多个民间传统精粹项目，为弘扬中国优秀传统文化作贡献。

近年，精武会积极参与国内和国际武术及文化事务，团结各国友好团体，与国际接轨。我们派队到访多个国家和地区进行交流，积极参加国内外的各种赛事，获得奖牌无数，而每五年一次的周年志庆活动更成为了世界性的武林大会。

我在 2013 年 1 月被国家文化部派往津巴布韦教授武术，接受我训练的 60 位老师随后在该国国庆组成了功夫方阵，让中国功夫在非洲大地扬名。我也因此获得了中国驻津巴布韦大使馆以及中国文化部的表扬。这样在海内外扬名的故事，皆发生在精武会的多位师父身上，可以说是佛山精武会蓬勃发展的缩影。

UCG：说到出国传授功夫，吴德明师父除了是精武会的会长，也是洪拳的传承人，麻烦请您谈谈这个在南粤地区有着广泛群众基础的拳种的传奇故事。

吴：电影里的洪熙官被奉为洪拳祖师，现实中也有不少人认为洪熙官是真实存在的。但是黄达生师父曾多次对洪拳进行溯源，得到了另一种说法。

“洪熙”是明朝第四个皇帝朱高炽的年号，这个皇帝在位仅十个月。而“洪熙官”是小说家“我是山人”在小说中化用的人物，以“洪熙时期的官”隐喻反清复明的主题思想。

至于洪拳的形成，则可以追溯到 1854 年发生在广佛一带的、由天地会首领李文茂、陈开发动的“红巾军”起义。起义军以有武艺傍身的粤剧伶人和手工业者为主，被称为“洪兵”。军中各种能人将功夫共冶一炉，在日夜操练中形成了洪拳的雏形。

所以在诸多拳种里，洪拳是少有的、具有阵法的功夫——长短兵器很多，拳术以长桥大马为主，部队作战的特色很明显，但要找到祖师爷却很难。

起义军一路从佛山打到广西桂平并建立大成国政权，但随后被清政府剿灭。沿路征集的兵勇回到家乡，把从军中学到的武艺推广流传，形成了这些地区洪拳兴旺的状况。时至今日，有黄飞鸿的传奇故事和影视作品的加持，使得洪拳不仅在这些地区有着深远的影响力，也在世界各地遍地开花。

诚然，中国传统武术经过民间多年的传说和影视化加工，被渲染上一层神秘色彩。但随着时代的进步，如今传统武术的实用性备受质疑，吴师父对此作了一个很好的表率。他不仅积极推动武术的传播，还用真实行动将功夫用在了实处，他力擒悍匪和对于平安社区的贡献令他获得了“佛山好人”的称号。

UCG：请您从那次勇斗持械歹徒的壮举，讲述一下功夫在实战中的作用。

吴：有一个抢劫团伙专门在汾江河边流窜作案。这些人身怀利器，被抢劫的人稍不配合，他们便动刀子。这个团伙犯案至少 25 宗，可以说十分“狼死”（粤语里“凶狠”的意思）。

那一天（2006 年 2 月 11 日）他们在寻找作案目标时，两位巡查中的治安员察觉到他们形迹可疑。当治安员上前盘查时，那帮家伙突然发难，抽刀就斩。治安员寡不敌众，其中一位身中九刀，不支倒地，而另一位只能且战且退。恰巧我带着 8 名弟子在附近练武，看到治安员浑身是血地跑过来，后面六个凶徒手中的刀闪闪发光。

我们也没想那么多，叫上几个已经有功夫在身的徒弟，操起兵器就迎上前去。那些人突然看到有武人出现，并且手握古怪兵器，一时不知所措，竟然掉头就走。除恶务尽，我们分头去追，而我追的那个忽然回头连斩几刀，还叫嚣：“不怕死就过来！”

习武时锻炼出的反应令我自然地挥棍挡隔，那几刀斩在棍上，木棍被斩出了深深的缺口，随即我使出“打虎棍”的招式连扫四棍，最后一棍甚至“DOG”（为了生动传神，只能音译）的一声，将歹徒的腿骨打断。我随即用棍将其压住，随后警察赶到，让那歹徒供出其余 6 名的同伙，终于把那帮“衰仔”（这里是贬义）一网打尽，他们之中刑期最轻的都有十年。

这是在新时期，佛山民间将功夫运用到居民治安最成功的例子之一。趁此机会，我们精武会便和政府建立警民共建平安社区行动，“江湖”和“官府”合作，成为了佛山市民的美谈。

吴师父口中的实用确实是一个方面，但和我们想要知道的功夫“实用性”还是有一定的差距。令我们惊喜的是，吴德明师父接下来从一个更高的格局讲出了关于中国武术发展的思考。



持长棍 握双钩

精武师徒勇擒劫匪

保安巡逻被六持刀歹徒追砍，精武英雄持“长棍”、“虎头双钩”擒凶。昨天下午，禅城公安分局召开新闻发布会称，2月11日深夜，禅城区两名联防队员在巡逻中发现可疑男子，检查过程中遭此两人及其同伙持长刀追杀。距离现场20多米远的精武会会员发现后，持练武所用兵器与歹徒短兵相接，将一名歹徒制服。

截至昨天中午，在公安机关和群众的协助下，共抓获涉嫌抢劫的男子6人，审理持刀抢劫案件 15 宗，摧毁这个专门在禅城、南海抢劫情侣的特大犯罪团伙。

文/图 记者翁晓鹏
通讯员赵尧、孙勇、冬生、贺珏

案发：欲擒凶遭六歹徒追砍

禅城公安分局永安派出所所长告诉记者，这个月以来，禅城区永安辖区田园街周边发生多起深夜抢劫情侣案件，派出所分析认为，这是同一个团伙所为，且有再次作案的可能性，于是有针对性地加强了附近区域地巡查力度。

2月11日晚上10时许，永安派出所治安联防队员黄东旺及罗忠文巡逻至田园街公厕时，发现有两名男子在附近晃悠，十分可疑，于是上前盘查。他们停车上前询问时，发现两名男子都是四川人，其中一人有佛山照明公司的厂卡。在盘问过程中，小黄发现其中一名男子腰间有一把刀，就立即将刀抽出来，并示意小罗一起上前制服两人。

“没想到这时冲出四名男子，全部都拿着 40 多厘米长的西瓜刀……”小罗告诉记者。歹徒上来就砍，他左脚膝盖处中刀，鲜血直流。数名歹徒聚集在一起，威胁要斩死他们。他们两人见寡不敌众就往河堤处撤离，寻求支援，歹徒则持刀在后面紧追。到岔路口时，两人分开跑，小罗跑进了附近的小公园，三名歹徒跟入。

现场：“虎头双钩”斗单刀

小罗告诉记者，他进入公园后，看见不少群众在园内练武，心中顿时觉得擒凶有望。于是从群众的一堆练武兵器中拿起一对“虎头双钩”，回身面对三名歹徒，并大声对着练武群众呼喊：“快点帮我，那些人拿着刀追我，他们是贼！”练武场当时有9名精武会的会员在练武，他们听到呼救后，看到三名持刀男子杀气腾腾，而小罗则一身联防队员制服，腿上有伤，于是纷纷抄起兵器，上前帮忙。

三名男子见势立即逃窜，精武会的小谭一马当先，从小罗手中夺过“虎头双钩”率先冲了过去。其师父吴某则拿起长棍紧跟其后。其中一名歹徒快被赶上时转身一刀砍来，小谭躲避不及被砍中，紧跟着又是一刀，这时吴师傅刚好赶上顺势一挡，长棍被砍出很深裂痕。吴某用手中的长棍一招“横扫千军”，将其中一名男子打翻在地。

该男子仍持刀顽抗，谭某又持“虎头双钩”上前，歹徒边乱挥刀砍边大喊“你不怕死就来吧”，谭某大喝一声：“我就不信我虎头双钩打不过你单刀！”三下五除二便缴掉了歹徒手中的西瓜刀，与其他练武群众及联防队员小罗合力将该名男子擒住。

对话受伤治安员

“我的队友怎么样了？”

治安联防队员小黄、小罗均来自韶关，这两位 20 出头的小伙子，在被犯罪嫌疑人追砍过程中，毫不畏惧，在寡不敌众的情况下仍勇敢地与犯罪分子搏斗。尤其是在身中9刀、流血过多的小黄，醒来后问的第一句话就是“我的队友怎么样了”。小黄在医院的抢救过程中，不顾自己的伤情，反复向在场人员询问“我还有一个同伴！我的同伴呢？他在哪里？”一直到凌晨见到小罗平安他才放心。

记者：被歹徒追砍的具体情况是怎么样的？

小黄：我记得当时他们（歹徒）追我的时候，我从田园街公厕一口气跑过了人民桥，其间我还报了 110。这时候，我发现我的同伴小罗不在，心里很担心，于是在人民桥边大声呼喊他的名字，但是没有回答。我以为他被砍倒就往回走去找他，走到桥中间时被三个男的拦住，然后他们开始用刀砍我。

记者：你是怎么受伤的？

小黄：我一个人和他们对抗，敌不过他们，只能用手护住脑袋，可是我的警棍也不在手里，我的头盔被他们的刀砍裂开了。后面的情形我记不起来了，我记得我也曾打伤他们其中的一个，后来他们走开了。

记者：随后的情形你还回忆得起来吗？

小黄：不知道什么时候，有个摩的司机来到我身边，将我扶起来，问我去哪里，我说去永安派出所，他将我送到了医院。

审讯：QQ 联系 网吧聚集

经了解，被擒的男子名叫王某，永安派出所从其着手，进行审讯攻关，很快了解了整个事情的经过。据王交代，他们中间有六人，年龄全部在 20 岁左右，白天上网睡觉，晚上就通过 QQ 联系聚集在佛山火车站附近一个网吧内，寻求机会抢劫情侣，作案工具的水果刀也全部藏在网吧内。

王某称，2月11日晚7时许，“桃子”打电话约他当晚在佛山火车站附近网吧集合准备抢劫。集合后，“恶狼”从包内拿出4把长约50厘米的不锈钢西瓜刀及2把长约20厘米的匕首，分发给6人预谋在海天酱油厂至人民桥一带抢劫情侣。

当天他们已经发现一个目标，因未找到机会下手，于是先暂时分散。“桃子”和“包皮”在上厕所的时候，被巡逻路过的联防队员发现情况异常，于是上前盘查。于是出现前文所交代的一幕。

侦破：抢来手机送给女友

2月12日、13日，在逃的“恶狼”、“包皮”等5人被全部捉拿归案，警方现场搜出疑犯未来得及变卖的手机5部。其中一名歹徒竟然想抢劫手机后，当作礼物送给其女友。

该嫌疑人交代，他们在汾江桥上合伙抢得一台……

……合伙抢的，几人商量后决定低价转让给他。该疑犯最后花 400 元将手机买下，当作情人节礼物送给了他的女朋友黎某。然而令黎某没想到的是，他们这么快便落入法网，手机也物归原主。

目前，6名可疑男子全部被刑事拘留……

UCG：作为精武体育会的会长，同时也是一位师父，您怎样看待传统武术的传承和传播？

吴：一般民间武馆需要考虑多收徒弟以维持运作，或是注重“好打”（实战性强）。这些初衷都是好的，多收门徒可以扩大功夫的受众面；讲求实战，保留中国功夫里的技艺，呈现中国功夫的魅力，都能够在某程度上促进功夫文化的传播和发展。

不过和其他武馆相比，佛山精武体育会作为一个联盟，更加注重社会公益属性。在新时期，佛山精武体育会更多围绕全民健身、警民共建、以健助残、青少年的励志教育等四大项任务，开展了很多社会公益活动。

许多内容之前已经讲过，这里就不重复，主要讲一下青少年励志教育和武术的发展传承。精武会下属仅有 40 家武馆和训练基地，教导青少年弟子不计其数；另外佛山精武会积极参于各级政府牵头的各种公益活动，其中像禅城区妇联举办的“爱心学堂”活动，光是经我手教导的学生已经超过 3000 人次。

正因为精武会有着这样的社会公益目标和任务，加上自身的多样性，使得我们的思考角度和一般武馆师父有所不同。对于推动传统武术的发展，我认为不仅仅以是否“好打”作为唯一标准，而是需要广泛理解，全面考虑。

中国武术之所以有今天的成果，在背后其实是有很多文化内容作为支撑，每个武术爱好者和师父都可以根据自己的喜好去探索和发展。除了之前讲过的探索实战技艺，还有将武术和健身结合、将医学养生和武术结合、文（书法、小说等等）和武结合、武术和国学道德结合等形式，能够同时兼顾并且在各方面都做得很好的师父在全中国并不多。所以要发扬武术和功夫文化，需要大家从各个方面共同去努力。如果仅用“这个武者到底能不能打”，或者“这个人一介武夫，有什么文化可言”去判断武术的作用，就有些片面了。

既然说到全面探索和发扬功夫文化，自然不能不提影视媒体以及如今盛行的游戏等媒介的宣传作用。

UCG：黄飞鸿影视作品对于洪拳乃至武术发展有着深远的影响；李小龙和叶问等 IP 也将咏春文化带向了一个新的局面。请问师父对于用新形式，特别是用动漫游（ACG），来呈现和宣扬武术有什么看法？

吴：就像我之前所说的，时代在发展，人的观念、兴趣和文化理解在变化，武术表现形式应该多姿多彩，不能一潭死水。其实我们佛山和广州等地现在也有很多新形式的探索，尝试从新的角度展现武术魅力。例如将咏春和街舞结合，打造的微电影《舞侠决》；或者将醒狮和武术文化融入到舞蹈而打造的《醒 · 狮》等等。

我们佛山精武会也积极尝试寻找传递正能量的新形式。目前我们正在拍摄纪录片《天下武林一家亲》，这个名字是联合国副秘书长沙祖康专门为佛山精武会所题，可以说是极具意义。

除此之外，我们还尝试用数字化工具和管理模式打造“数字精武”，利用大数据来帮助师父们提升教学效果，以线上线下交互的有趣内容和体验场景来吸引更多青少年来学习和传承佛山的功夫文化。

虽然我是比较传统的武人，但对于新事物抱着绝对支持的态度。无论是游戏还是其他形式，只要能够更好地宣扬功夫文化的精华，都是好事。



3 近年来，由于武学宗师叶问的事迹被搬上银幕，加上李小龙的光环加持，令咏春拳一下子成为了功夫文化中炙手可热的代表之一，由此引发了的关于咏春正统之争也一度闹得沸沸扬扬。

我们请来了佛山第一位公开开馆授徒的咏春拳师父麦耀明（在采访中简称“麦”）。虽然同为咏春拳师父，他的拳术渊源与叶问一脉并无太多关联，在他身上，我们得以从另一个角度去了解咏春拳的现况。而其倡导“无伤害实战搏击”，为咏春拳乃至武术的发展提出了一条新的思路。

UCG：麦师父您好，听说您是佛山第一位公开开武馆授徒的师父，能不能讲一下当时的情况和如今这一脉络的发展情况。

麦：七八十年代，佛山的武术传承依旧是私人场所传授居多，人们也甚少公开交流武术。而咏春在当时被称作“少爷拳”，更是很少交流。

到了八十年代后期，当时工人们工余时间的娱乐主要集中在工人文化宫，改革开放让人们的娱乐项目增多。随着当年气功热和健身热潮的兴起，工人文化宫的一些开办气功班和健身馆的人士在得知我的家学渊源之后，便邀请我在工人文化宫半公开地传授武术。随着我教学的深入，大家也认识到咏春拳对于角度和力点运用的妙处，前来学习的人也越来越多。后来九十年代末，工人文化宫翻新，当时的领导便直接邀请我创办工人文化宫咏春拳馆，因此才成为了第一家有固定场地公开授徒的武馆。直到后来因为种种原因，我们结束了与工人文化宫的合约。

此后，因为咏春在国外发展得比较好，国家便想在国内推广咏春拳，于是派员来佛山调研。他们发现我的咏春拳教学比较能做到练打结合，于是请中央电视台《中华武藏》栏目来佛山，并请我去拍摄。本地和省内媒体也陆续跟进报道，给了我一个很好的契机，于是 2005 年在群众艺术馆创办耀保咏春拳馆至今。



UCG：请您解释一下您所推行“无伤害实战搏击”的理念，您如何能践行这个理念，又是如何理解“功夫”这个词？

麦：如今很多武术更多是讲解如何挡拆，但理论上的东西不够实用。在实战中没有人规定对方会怎样做。我常跟弟子说一个故事：那一年，我坐火车出差，出站时看到一个看上去是练家子的大个子带着大包小包出站。一个小个子伸手想去偷包，那大个子冲上去一掌将对方推开数米——原本不是一个量级的对抗，这一点毫无悬念——但是那小个子非但没有逃走，反而迎上去一口唾沫吐到对方脸上，趁大个子反应不及便起脚踢他的裆部，随后拿起大个子的包便飞奔离去……这就是实战的情况。

我们开拳馆的，不教真功夫、武术和搏击，是很难持久的。很多只有嘴上功夫的咏春拳馆如今随着叶问热潮的“退烧”，最终也只能黯然退出。

来拳馆学功夫的，目的不外乎是强身健体，获得保护自己的自信与能力。在我看来，时间加上汗水就等于功夫：努力锻炼，首先收获的肯定是良好的体魄；其次从对练到实战对抗，师父亲自下场，徒弟与师父交手后便有自信和兴趣，在实战中又锻炼出反应；遇事不怕、反应够快，才能令习武的人感到有收获，保持继续练武的兴趣。

但是涉及实战又会产生新的问题。我们常说“止戈为武”，过去老一辈武人都讲究点到即止的“德行”，但是现实很难做到。当年我们在工人文化宫开馆时是没有护具的真打，徒弟们都是血气方刚、好胜心强——尤其是初学者，不懂得留手，黐手粘打时一下子收不住拳头，打断鼻梁、打掉门牙的情况并不少见。

现在是文明社会，同时家长们法律意识很强，打伤对方的事情可大可小。但如果完全舍弃实战，又失去了武术的特色和风骨。要保留这个“武”，便要真实搏斗：有对抗，但不要有伤害。这就是“无伤害实战搏击”的理念起源。

最近十年我才正式推广“无伤害实战搏击”的理念，其实是在过去“留力不留手”的基础上发展而来，特色是戴护具但不戴拳套，可以起脚攻击。通过“无伤害实战搏击”，既能掌握收放自如的“技艺”，又能学会点到为止的“德行”；培养出自信之余，又让咏春搏击看上去不会像性命相搏那样过于暴戾。这对于咏春乃至功夫的发展都有好处。

UCG：您所传承的张保一脉，虽然与叶问一脉同源于佛山，而且在历史上也有过不少交集，但属于不同分支，各自发展。请问他们一脉因为影视作品而兴旺，对您们产生了怎样的影响？您们的传承之路又是怎样的呢？



麦：我的祖父（麦华）当时驻守升平路（当时佛山的商业中心），练了多年武术的他屡次败于咏春拳宗师韦玉笙，于是便起了让儿子拜师之心。但当时韦玉笙因为种种原因不再收徒，甚至不再讲起之前的师承，便让他的徒弟张保代其收我父亲为徒。后来，我先后跟父亲以及他的师弟黄吉泉学习咏春，属于家传武术。因此，“如师如父”这句话对于我来说，有着特别深刻的体会，我也努力将这种理念传承给徒弟们。

不过由于拳术先祖难以考究，所以我们一脉只追溯到韦玉笙一辈，和叶问一脉的基本上没有交集。咏春不是我一个人的东西，都是在继承和发展，走出不同的路而已。其实咏春在佛山发展了一百多年，每一个师父都有自己的目标和爱好，发展理念与走的路都不同，没有谁对谁错，只有道不同不相为谋。如今的武术有多种传播和传承方式，例如体操套路式（如段位制）、电影文化式的传播，我们则选择了无伤害的实战而已。

过去一段时期由一些功夫电影掀起了咏春热，在一定程度上过度消费了咏春。高潮过后低潮也在所难免，不过在我看来，只要做好自己的事，慢慢消化就好。

UCG：刚好说到电影传播，那如果通过游戏这种新形式来传播和传承武术，您觉得是否是一个好的方式？作为一位师父，您怎么看待传统武术的传承发展？

麦：这同样是观点与角度的问题。和影视效果类似，游戏的动作设计会更加好看，也会有更多夸张成分。游戏里的招式一般会分拆成很多固定动作，但是实战中的很多动作都是连环的。无论是擂台还是游戏，和实战还是有一定的差距。我认为武术的传承，还是要将祖传的、真实的技击文化展现出来，并且让徒弟铭记。

当咏春在 2021 年正式入选国家级非遗项目之后，一些有志之士也聚在一起讨论咏春未来的发展方向。我就提议必须要做一个正式的比赛体系，除了无伤害实战搏斗之外，还一定要有咏春连消带打特色的比赛。要制定特定的规则，而不是简单地按动作给分，而且还要培训一些能够读懂这些规则的裁判，这样才能在实战中发展咏春。在这几年，我也在一直致力推进这项比赛，曾在佛山、杭州和上海组织和参与过多次相关的比赛，每次都能吸引全国乃至世界各地数以百计甚至上千的咏春爱好者前来切磋和交流。

当下由于防疫等原因，大型活动暂停，但日后若有机会，我会继续推动举办无伤害实战搏斗相关活动。师父将咏春拳传承给我，我也要为咏春拳的发展尽自己的一份力。



秘密花园

师父

文：睡魔　美编：咕噜

《师父》在国内掀起了一阵热潮。这不光得益于游戏内复杂优秀的功夫动作系统、新颖的加年龄复活设定，也要归功于其出色的美术设计。游戏的场景设计风格众多，且不拘泥于功夫的题材。众多场景极富想象力，并巧妙融合了诸多中国元素。本次主题企划的最后，便来和各位一同看看游戏的美术设计师们设计游戏的思路和理念。

画师　Servane Altermatt

这位画师现居法国里昂，是游戏制作组 sloclap 的首席概念美术师。她为游戏制作了一系列关键美术。



两位主角年轻时的角色设定图。能看到早期角色身上的零件不少，脖子上的项链或许是护身符早期设定中样子。



画师对两位角色的身材的各种尝试。最终选定了个头不高，身材偏瘦的轻盈型。



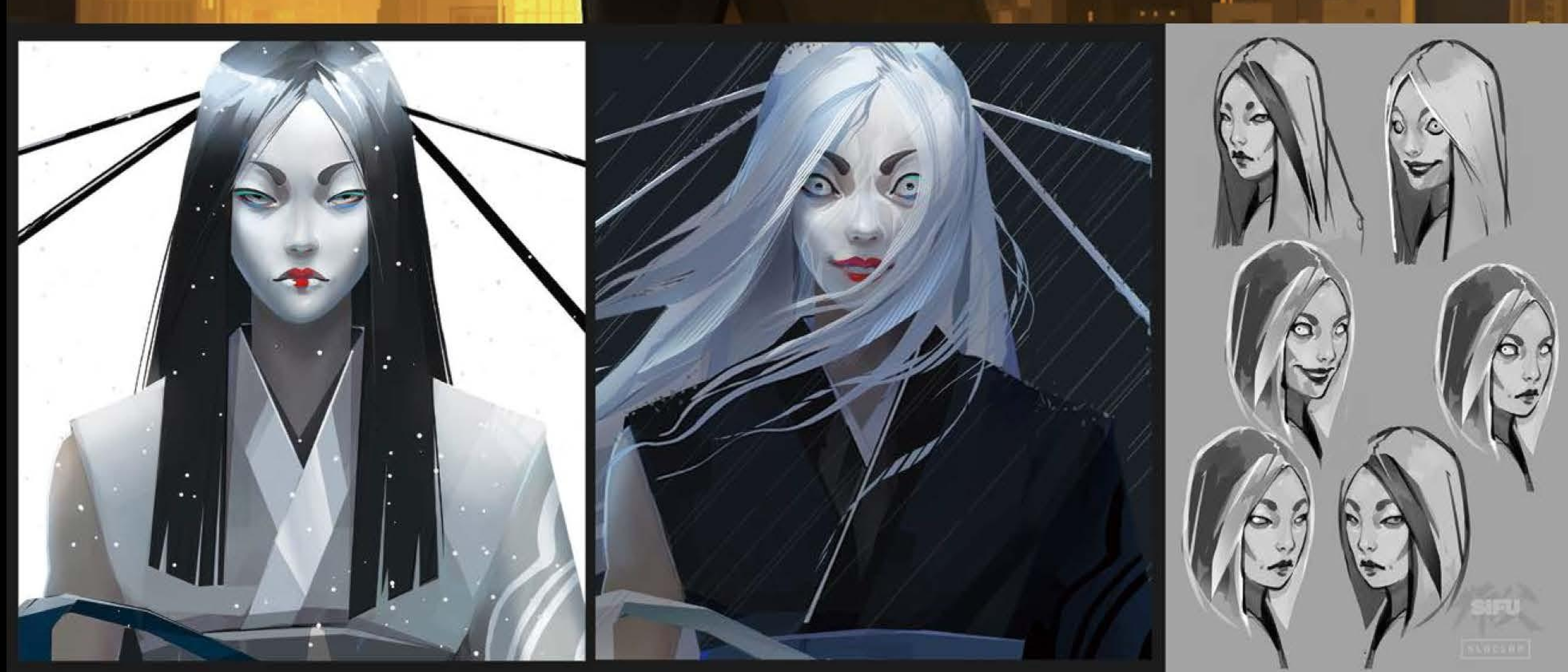
主角的衰老进程图。展示了男主角从年轻小伙变成仙风道骨老拳师的过程。



更为细致的各年龄设定图。甚至还有 90 岁的样子。







三名反派 BOSS 的美术图，着重展现了肖恩的火海场景、黑木的双面性格和锦凤的钟声幻象。

画师 Paul-Emile Boucher

这位巴黎的画师是游戏的美术总监，是奠定游戏美术风格的核心人物。除了在 sloclap 参与了《师父》和《赦免者》的制作，他也曾供职于育碧巴黎，参与了《看门狗》和《幽灵行动》的相关设计。





第一关“贫民窟”的场景设计。本关对应了儒家价值观的“仁”和五行的“木”。“药师”和他的帮派盘踞于此。



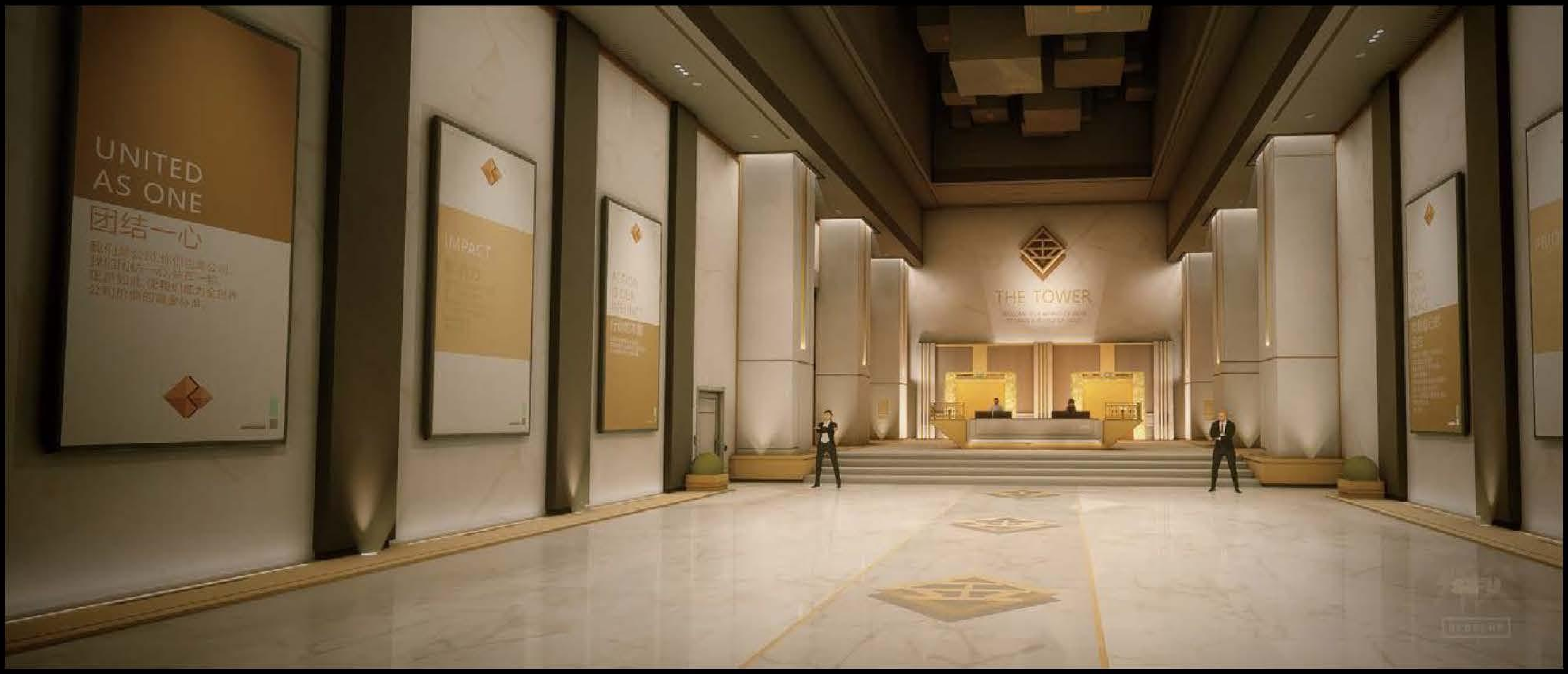


第二关“夜店”的场景设计。本关对应了“礼”和“火”。“怒火燎原”的标语让人印象深刻。





第三关“美术馆”的场景设计。本关对应了“智”和“水”。这里的展品，揭示了“艺术家”的过去和矛盾的内心。







第四关“塔楼”的场景设计。本关对应了“义”和“金”。从装修华丽的高端办公室到地下石窟，本关的场景转变让人意想不到。



第五关“静心堂”的场景设计。本关对应了“信”和“土”。看起来确实是一个修养的好地方。



城市概览的素描图。五个关卡的所在位置都被标了出来。



颠沛流离的3D恐怖冒险游戏鼻祖

“《鬼屋魔影》系列”30周年

文：aimerinter　编：J　美编：咕噜

“其实先驱者本是容易变成绊脚石的。”鲁迅先生曾在自己的《鲁迅杂文精选》中写下了这句十分有哲理的话。在谈到 3D 恐怖冒险游戏鼻祖时，无论是游戏业界还是玩家社群，即便没有接触过也至少听过“《鬼屋魔影》系列”的大名。然而在经历了 30 年的发展之后，该系列却在如今沦落到无人问津的局面。下面我们就穿越回 30 年前，一同回顾“《鬼屋魔影》系列”的兴衰起伏。

恐怖的缔造者

“《鬼屋魔影》之父”弗雷德里克·雷纳尔（Frédéric Raynal），于 1966 年出生在布里弗 - 拉盖亚德（Brive-la-Gaillarde）。这是一座典型的法国中等城市，优美的自然环境以及稀少的人口让这里的人民享受着自在的生活。雷纳尔从年少时期就对新兴的计算机领域表现出浓厚的兴趣，父亲经营的计算机商店渐渐成为他放学后的天堂。 20 世纪 80 年代前后计算机开始进入到普通人可以接触的领域，雷纳尔则收到了父亲赠予他的一台当时比较先进的型号：ZX81——这是一款由苏格兰制造商 Sinclair 开发的、销售量达到 150 万的家用计算机。在年仅 13 岁的时候，这名天才少年就在 ZX81 上制作了第一款作品《激光》(Laser)。这个时候的电子游戏还是以发光二极管，即俗称的 LED 方式显示，看起来粗糙但仍旧给不少人带来了欢乐。

虽然雷纳尔在计算机领域天赋异禀，他身边的人，尤其是他的父母却开心不起来。因为在本该于学校学习知识、结交朋友的年纪，雷纳尔却将大把的时间花在研究计算机上，不爱说话且很少社交。雷纳尔夫妇看在眼里，急在心上。高中毕业后雷纳尔没有选择上大学而是开始在父亲的店里工作，帮忙修理各种设备或解答客户在计算机方面的问题。闲暇之余，他也会租赁一些恐怖电影的录像带在店里观看。

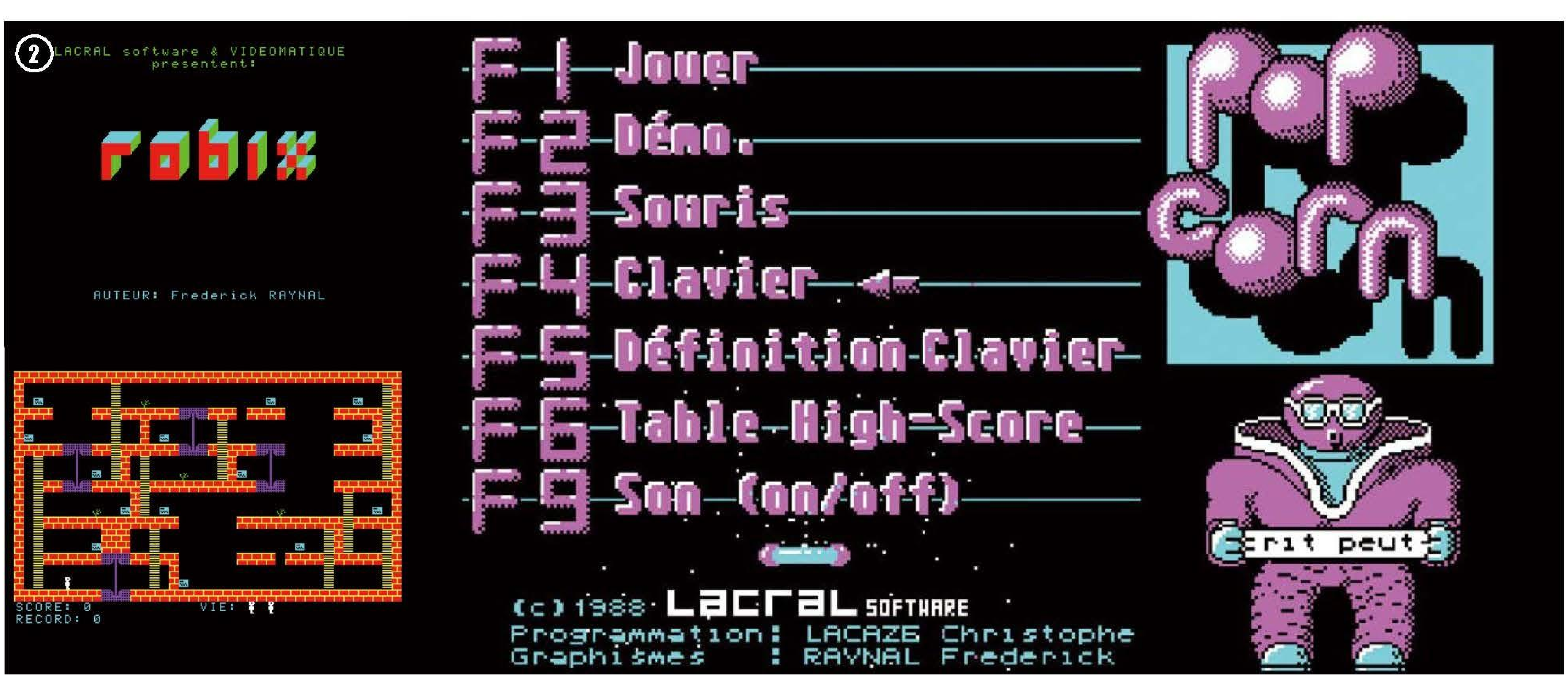
1986 年，20 岁的雷纳尔在 Exelvision 平台上制作了一款平台动作游戏《Robix 500》。在那个年代，很多游戏都是使用直接拷贝的方式进行贩卖，而《Robix 500》卖出了将近 80 份——这对于初出茅庐的他来说已经是一项不小的成就。他的父亲也非常高兴，因为 Exelvision 在店里的口碑和销量都没有达到预期，而儿子作品的大卖间接帮助他清理了不少该型号的库存。

在不温不火地开发了几款游戏后，1988 年雷纳尔即将响应国家号召入伍参军。他的父母却感到庆幸，因为此时的雷纳尔已经对计算机走火入魔了——由于总是没日没夜地面对显示屏，雷纳尔的眼睛出现了问题。在紧急就诊后，医生告诉他的母亲，由于用眼过度导致他眼球中的光感受器出现了一定程度的损害，万幸的是还没到失明的程度。但在仅仅休息了几天后，雷纳尔又再次投入到他热爱的计算机事业。在赶赴军营前，他的新作《爆米花》(Popcorn) 终于面世，而且在当时的主流平台 MS-DOS 上一经发布后，就获得了极高的人气。事实上，这只是当时风靡全球的《打砖块》(Breakout) 的“克隆游戏”，不过因其完全免费且加入了一些新要素(如弹球平台可以变成一架飞机、砖块会变成步步紧逼的敌人等等) 让当时的不少玩家为之着迷。身在军营的雷纳尔收到了来自世界各地的粉丝寄来的雪花般的信件，字里行间无不体现了他们对该游戏的狂热：“我每天要花 24 小时玩这款游戏！”“我和我的妻子都在争夺家里的计算机游玩《爆米花》”等等。与此同时，法国的很多游戏制作商注意到这位才华横溢的年轻人。在结束了 1 年的短暂服役后，雷纳尔在海量的工作邀约中选择了 Infogrames，不仅因为它是法国规模最大的发行商之一，公司所在地里昂离家乡不远也是他选择这家公司的一大原因。


弗雷德里克·雷纳尔



❶ 苏格兰制造商 Sinclair 开发的 ZX81。
❷ 雷纳尔的早期作品们。



“《鬼屋魔影》系列”的诞生

公司LOGO是一只犰狳的Infogrames成立于1983年，创始人是布鲁诺·博奈勒（Bruno Bonnell），他同样也是一位才华横溢的游戏制作人。早年间该公司慧眼识珠取得了很多优秀原创游戏的发行权，逐步成为法国乃至全欧洲最大的PC游戏发行商之一。但太过顺利的发展轨迹也让公司高层失去了沉稳的做事风格，在欧洲市场盲目扩张却没有获得预期的收益，因而在90年代初公司账面开始出现亏损。

博奈勒经过几年的历练后逐渐明白，招聘出色的员工开发属于自己的优秀游戏才是于此行业立足的根本。在雷纳尔入职Infogrames近一年后，博奈勒在闲聊中与其分享了之前的一个游戏构思。在这段博奈勒勾勒出的恐怖冒险中，玩家需要在漆黑的环境中点燃数量有限的火柴，凭借着微弱的光亮一边探索一边前进。而在画面一片黑暗时，玩家可利用周围的声音辨别方位。前文也提到过，在父亲店里工作时会忙里偷闲观看恐怖电影的雷纳尔早已是惊悚文化的痴迷者，博奈勒的“在黑暗中”的想法对他来说十分有吸引力。两人相谈甚欢，并将这个仍处在襁褓中的游戏构思命名为“在黑暗中”（In the dark）。虽然二人的关系只能说是泛泛之交，但这超前的想法还是引起了雷纳尔的共鸣。

经过数次激烈的讨论之后，博奈勒和雷纳尔达成了共识：要实现“在黑暗中”的想法，首先得能凭借如电影般连贯的镜头来表现游戏的逼真场景，这样才能让玩家有身临其境的游戏体验。很显然，2D像素图形或者是传统静态视图的冒险游戏无法满足要求。随着硬件的飞速发展，在计算机上实现3D画面已经不再是天方夜谭。当家用机游戏仍因机能限制停留在2D时代时，街机游戏和计算机游戏已经进入了3D图形的早期阶段。在不断完善“在黑暗中”这个构思的同时，Infogrames公司上下一直忙于将一款3D抽象益智游戏《Continuum》从Atari ST移植到MS-DOS平台。在这个过程中雷纳尔逐渐掌握了3D游戏开发技术，这也促使博奈勒和雷纳尔决定用3D图形去开发二人梦想中的恐怖冒险游戏。

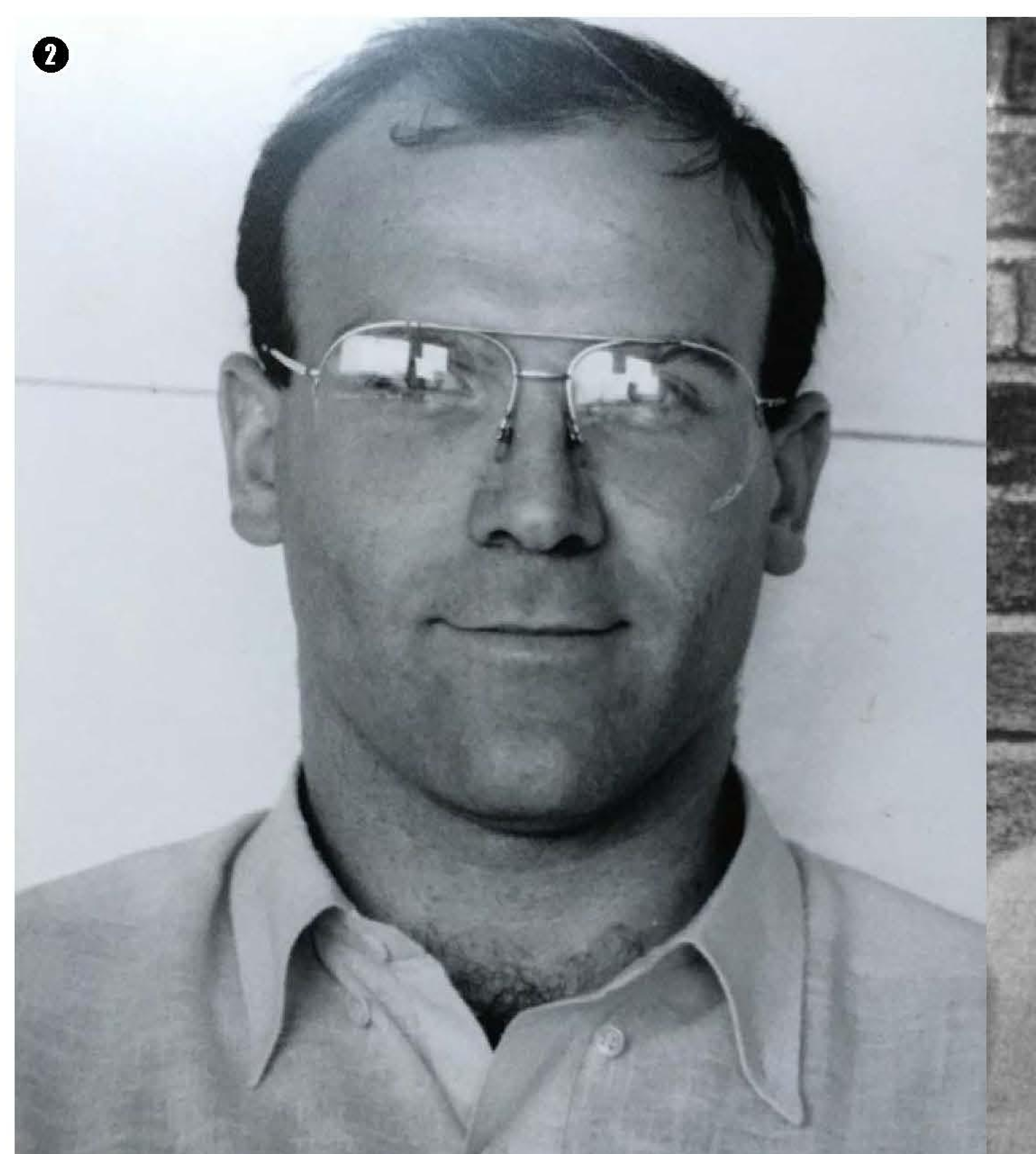
万事开头难，雷纳尔的首要工作就是在羸弱的80286级别电脑上创建一个功能强大的3D引擎。技术层面上远不如同僚的博奈勒在起初就打起了退堂鼓，认为硬件的诸多限制可能让“在黑暗中”这个概念无法实现。为了保证公司其它工作不被耽搁，博奈勒仍旧安排雷纳尔工作日的白天负责Commodore平台游戏的开发，导致雷纳尔只有晚上和周末才有时间思考“在黑暗中”该如何实现。繁重的工作量让雷纳尔身心俱疲，两个人的关系急转直下，这也为日后雷纳尔的出走埋下了伏笔。

在Infogrames这家几乎被博奈勒一手遮天的公司中，有一位杰出的美术师：成为了雷纳尔左膀右臂的迪蒂耶·尚弗瑞（Didier Chanfray）。1991年9月，尚弗瑞制作的角色模型终于在雷纳尔开发的3D引擎中实现了自由行动——在简陋的场景中，一个塑料感十足的小人可以像真人般转身和行走，四肢也可以自然摆动。不仅如此，这个3D场

1

INFOGRAMES

2



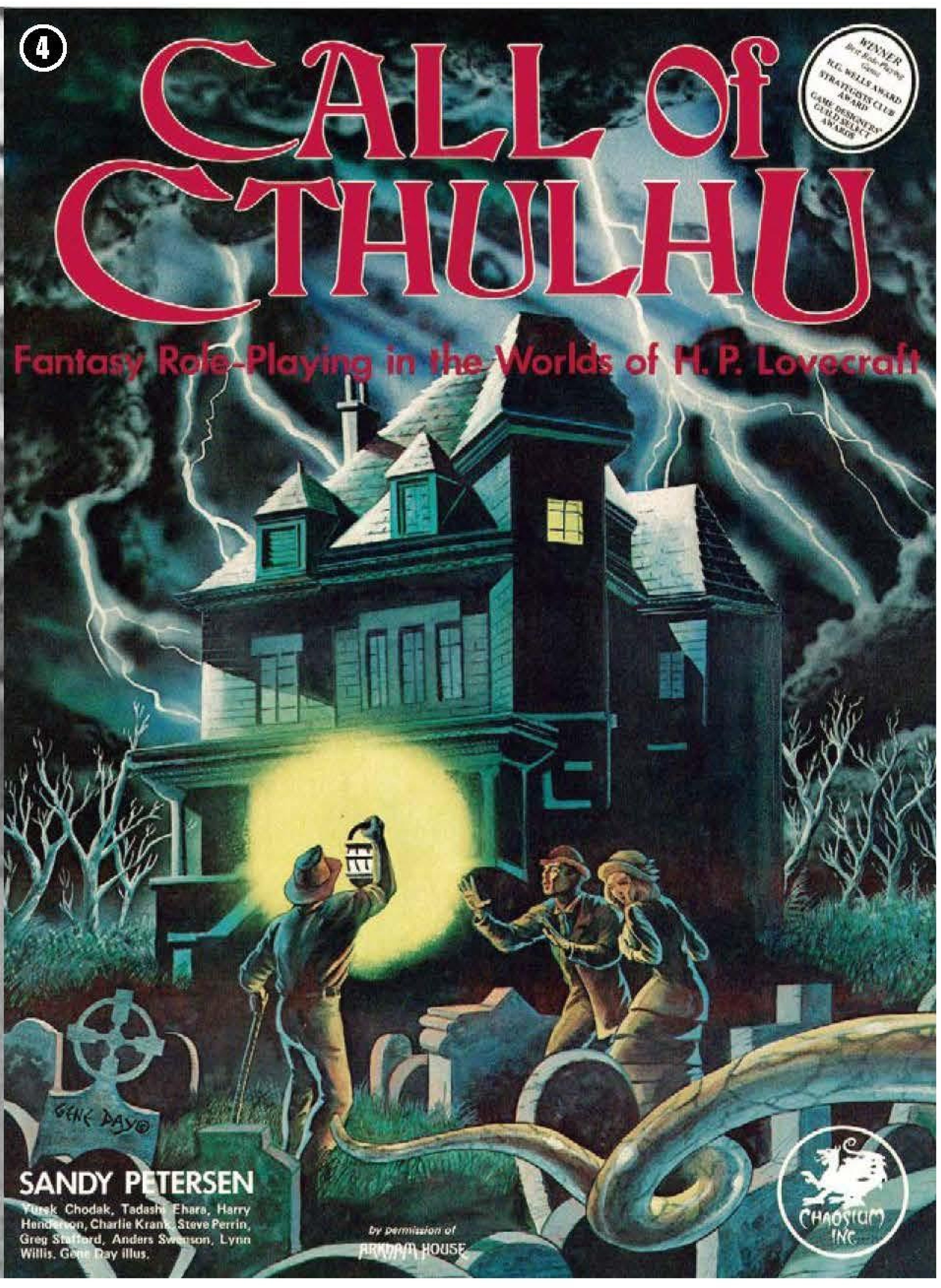
景还可以多角度在引擎中呈现，而场景中的光源照射在模型上甚至能够投射出影子。兴奋的二人不知操纵着这个小人游荡了多久。缓过神来的迪蒂耶的口中不由自主地蹦出了几个单词：Miracle（奇迹）、Magie（魔术）以及Alchimie（炼金术）。因为无暇顾忌雷纳尔的开发工作，博奈勒只能马不停蹄地在其他方面为“在黑暗中”添砖加瓦。

由美国恐怖、科幻与奇幻小说作家霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特（Howard Phillips Lovecraft）构建的“克苏鲁神话”，在 1991 年的时候远没有现在的影响力。这位出生于 1890 年却在 1937 年因肠癌英年早逝的传奇作家，与埃德加·艾伦·坡（Edgar Allan Poe）和史蒂芬·艾德温·金（Stephen Edwin King）并称为美国恐怖文学三杰。在洛夫克拉夫特去世后，其作品著作权的管理可谓是一塌糊涂——毕竟，洛夫克拉夫特的父亲在他 9 岁时就因精神疾病撒手人寰，而母亲则于 1921 年因手术并发症与世长辞；在母亲过世不久他结识了此后与他有过 5 年婚姻的妻子，但两人离婚前也没有留下子嗣。

20 世纪 70 年代末的美国正处于桌面角色扮演游戏“龙与地下城”的热潮中，一家名不见经传的小公司 Chaosium 看中了“克鲁苏神话”在此类型游戏中的潜力，并于 1981 年发行了《克苏鲁的呼唤》（Call of Cthulhu）——这款桌面角色扮演游戏与洛夫克拉夫特知名作品同名。Arkham House 这家出版商一直坚称自己就是洛夫克拉夫特作品的所有者，所以 Chaosium 之前也是通过他们才取得了《克苏鲁的呼唤》的发行权。但现实给了 Chaosium 当头一棒，《克苏鲁的呼唤》无论是口碑还是商业上都没有取得他们预想的成绩，这可能是因为大多数热爱“克苏鲁神话”的人着迷的是其中世界观的设定而非作品本身。

在洛夫克拉夫特的作品被翻译成法语后，很多法国人对来自大洋彼岸的恐怖文学产生了浓厚的兴趣。“克苏鲁神话”在法国的名气甚至比在美国还要大，作为忠实拥趸的博奈勒觉得“克苏鲁神话”的故事背景可以完美地构造“在黑暗中”的剧情。在与 Chaosium 简短的谈判之后，博奈勒很顺利地取得了《克苏鲁的呼唤》在电子游戏领域的发行权。然而，桌面游戏的慢节奏以及回合制机制并不适合 Infrogrames 正在开发的这款恐怖冒险游戏，因此“在黑暗中”只能汲取其中的“克苏鲁神话”设定。随着游戏开发的深入，越来越多的实力派制作人员不断加入到制作团队里，其中就有 20 世纪福克斯法国分部的编剧胡伯特·查尔多（Hubert Chardot）。加入团队后，他的第一个提议就是想在这部作品的标题中加入“孤独”（Alone）一词，以此更加直观地体现“克苏鲁神话”中存在主义的孤独感，游戏的最终名称就变成了《鬼屋魔影》（Alone In The Dark）。





❶ Infogrames
❷ 布鲁诺 · 博奈勒
❸ 无法绕过的“万恶之源”——霍华德 · 菲利普 · 洛夫克拉夫特。
❹ 《克苏鲁的呼唤》

经典三部曲

传世之作——《鬼屋魔影》

时间来到了系列元年 1992 年，一方面雷纳尔正在领导着团队紧锣密鼓地开发游戏，另一方面博奈勒也在加紧宣传《鬼屋魔影》。在那个年代，游戏杂志是大多数玩家了解一款游戏的主要途径。博奈勒在春天邀请了法国游戏杂志《Tilt》的编辑丹尼·布劳克（Dany Boolauck）前往 Infogrames 的总部进行采访。在仅仅观看了一些《鬼屋魔影》的技术演示后，布劳克便被这款 3D 恐怖冒险游戏的先驱作品震惊到了。在后来撰写的介绍文章中，布劳克丝毫不吝惜自己对本作的赞美："近 5 年最好的游戏""出色的场景设计""近乎完美的角色动作""游戏领域的一场革命""必买作品"等等，而他给出的评分则是近乎完美的 19 分（法国打分习惯为满分 20 分）。

但布劳克对于游戏制作者雷纳尔的赞美则引来了博奈勒的不满甚至可以说是嫉妒。在这位自负的管理者看来，这部爆款游戏的诞生更多归功于他当年的设想以及他在场外的诸多工作。在一次工作例会上，博奈勒提出要将游戏的 STAFF 界面以及游戏包装上去除"弗雷德里克·雷纳尔创作"这几个字，并称《鬼屋魔影》是 Infogrames 的结晶而不是单独一个人的功劳。性格温和的雷纳尔虽然脸上不动声色，但他内心的委屈以及不甘却已经在心里种下。

事实上，将游戏制作人推上前台的例子并不少见，而且在法国游戏业早有先例。《另一个世界》（Another World）的总监埃里克·沙西（Eric Chahi）凭借这款作品一鸣惊人，发行商在其背后的造势起到了立竿见影的效果。

1992 年底《鬼屋魔影》在 PC 平台上正式发售了。Infogrames 亲自负责欧洲地区的发行；而在北美，博奈勒选择了与当地公司 Interplay 一起入股子公司 I-Motion，负责游戏的发行工作。在当年，欧美玩家兴高采烈地将游戏买回家后，无法自拔地沉浸在这款划时代的冒险游戏之中。

1924 年，在一栋位于美国路易斯安娜州的豪宅里，其主人——著名的艺术家杰瑞米·哈特伍德（Jeremy Hartwood）突然在家中暴毙，警方经草草调查后便宣布本案以自杀结案。男主角、私家侦探——爱德华·卡恩比（Edward Carnby），和女主角、杰瑞米的侄女——艾米丽·哈特伍德（Emily Hartwood），怀揣着不同的目的来到豪宅中进行调查。然而刚刚进入这栋阴森恐怖的豪宅，身后的大门就被紧紧地关上，玩家需要操纵主角从充满僵尸以及鬼怪的大屋逃出生天。

经过重重调查以及阅读了大量文献后，杰瑞米·哈特伍德自杀的原因真相大白。一位名为艾泽切尔·普雷戈兹特（Ezechiel Pregzt）的海盗建造了这栋大屋。他命令手下在地下建造了一座黑暗祭坛，妄图利用古老的仪式使自己长生不老。虽然在南北战争期间普雷戈兹特因之前犯下的罪行被执行了枪决，大屋也被付之一炬。但他的尸体却被忠诚的仆人保存在地下的一棵古树中，他的灵魂则等待着机会，以夺取再次在这片土地上兴建房屋的主人的肉体。哈特伍德在身体几乎被普雷戈兹特的灵魂占据前毅然选择了自杀。因此，主角也就成为了下一个目标。

历经险阻来到了地下后，主角将点燃的油灯扔向了那棵古树，普雷戈兹特被火焰所吞噬，大屋中被他吸引过来的妖魔鬼怪也都一命呜呼。坐上前来迎接自己的汽车的主角长舒了一口气，殊不知开车的司机其实是一只僵尸……

如今来看，《鬼屋魔影》的箱庭式探索机制至今仍被很多游戏沿用：最初活动范围被限制在阁楼以及三楼，而在完成该区域的解谜进入二楼和一楼后则让玩家自由行动，尾声来到地下部分后则变成线性流程；用各种文献交代故事背景和解谜提示的设定更是点睛之笔，既让玩家了解故事的来龙去脉，也避免了毫无线索无法推进剧情，只能在场景里漫无目的地调查；除了到处游荡的敌人以外，各种猝不及防的陷阱也让第一次接触游戏的玩家苦不堪言——可能你阅读了一本不该阅读的书籍后，例如洛夫克拉夫特的几本魔典《死灵之书》《德维米斯之谜》等，就会因鬼迷心窍导致自己死无葬身之地；无论是健壮的卡恩比，或是柔弱的艾米丽，虽都有攻击方式，但本作的设计初衷是让玩家操作角色生存下去，而不是像《毁灭战士》里杀得敌人哀鸿遍野——这导致了在大多数情况下，玩家无论是选择拳脚相向，或者直接使用武器攻击，执行后的结果都是得不偿失，因为有些敌人根本没法被消灭。

虽然设想过将扫描后的真实场景的照片用作游戏场景，但当时的 3D 渲染工具还无法承载如此大的运算量，雷纳尔只得妥协用手绘图片来搭建整个大屋。即便采用了这种最省资源的方式，美术总监尚弗瑞仍然只能以单调的颜色来绘制场景。这导致了绿色和红色这种明快的颜色出

现过多，让本应阴森恐怖的鬼屋，看起来有些滑稽。

究其原因，虽然场景是2D固定的，但主角、敌人，甚至是游戏内的物品，其实都是3D绘制的，工作量和运算量可谓是相当庞大。由于技术的不成熟以及测试阶段的敷衍了事，游戏偶尔会出现主角直接“穿过”某个物体的情况。

利用电影化的多镜头方式表现某个房间的纵深也带来了很多问题——键盘操作的笨拙本就让很多玩家恼火，而不断切换的镜头让玩家在逃亡时找不着北，撞入敌人怀中更是家常便饭。

当然，我们对游戏的吐槽是以如今的眼光来看，《鬼屋魔影》一经推出就成为了话题之作。在个人电脑尚未普及的年代，这款划时代的作品的销量达到了惊人的250万份，而在发售前对其翘首以盼的玩家们中不乏任天堂的“游戏之神”宫本茂这样的重量级人物。

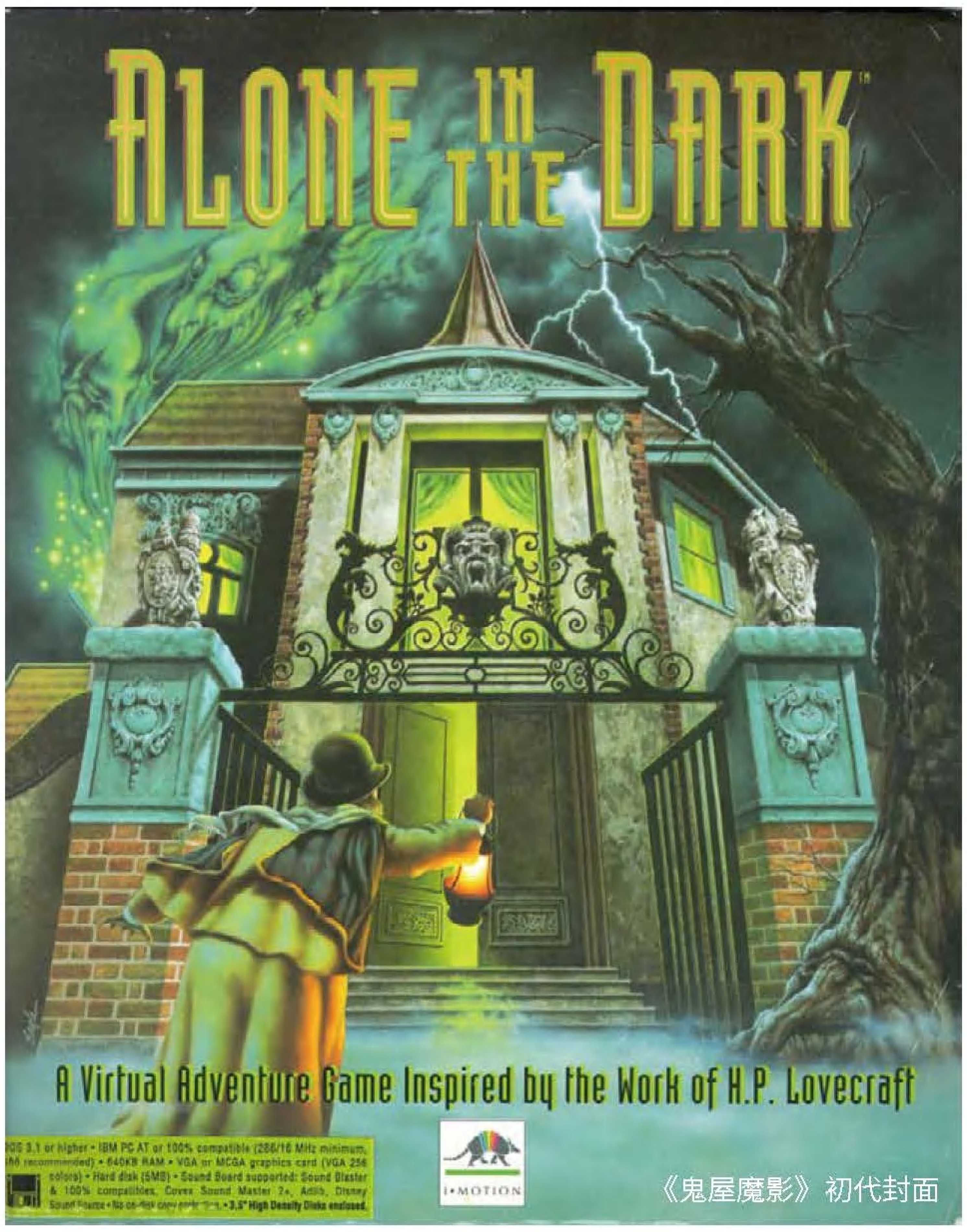
在全球媒体的赞誉以及玩家们的叫好声中，心里最不是滋味的其实是游戏的制作人雷纳尔。首先是博奈勒留给雷纳尔的制作时间并不充裕，这导致最后的游戏测试即使出现了问题也没办法修改；其次就是上文提到的，在STAFF界面以及游戏包装上去除了“弗雷德里克·雷纳尔创作”这几个字；压垮骆驼的最后一棵稻草，则是博奈勒作为商人的急功近利，在游戏发售之前他就通知雷纳尔的团队开始着手利用同样的引擎制作续作，这让雷纳尔觉得自己在Infogrames变成了“只会产奶的奶牛”。

1993年新年前的庆功派对上，博奈勒兴高采烈地向大家宣布因为《鬼屋魔影》大获成功，公司已经从之前的经营困难转危为安，并由衷感谢了雷纳尔的杰出工作。但在派对后上班的第一天，雷纳尔团队中四位核心人员就来到博奈勒的办公室提交了辞呈。这位前一秒还在自命不凡的老板脸上假惺惺的笑容在下一秒就僵住了，因为他们跳槽的公司偏巧就是Infogrames在法国的竞争对手之一：Delphine——这家公司刚刚失去了自己的明星制作人埃里克·沙西。虽然博奈勒权衡再三给出了Delphine许诺的同等薪水，但仍旧无法挽留已经心灰意冷的雷纳尔。

1993年的元旦刚过，博奈勒也不再挣扎，批准了他们的辞职。几周后法国游戏杂志《Génération 4》在巴黎迪斯尼乐园举行了盛大的92年度游戏业颁奖典礼，所有参与过《鬼屋魔影》制作的人，无论是还在Infogrames工作的或已离开的，都被邀请了。《鬼屋魔影》众望所归地获得了“最佳冒险游戏”的奖项，博奈勒代表公司上台领奖。他的获奖感言中感谢了一切能感谢的对象，包括已经离开的雷纳尔团队，也算是为双方的关系画上了一个不完美的句号。

自此之后的近30年时间里，雷纳尔辗转了7家游戏公司，不断更换门庭的他开发出的作品并没有引起太多的关注。这位“《鬼屋魔影》之父”总是试图在游戏设计的合理性和艺术性之间找到平衡点，而忘却了电子游戏本身是一种娱乐，大多数玩家追求的只是游戏的可玩性。





《鬼屋魔影》初代封面

“《鬼屋魔影》系列”的版权自然是留在了Infogrames。2012年雷纳尔在接受采访时被问到“是否想做《鬼屋魔影》的重制版？”时，他也只能笑笑表示自己没有开发的权力，不过有机会的话他一定尝试。

时间拉回到1993年，失去了雷纳尔的博奈勒自以为可以凭借《鬼屋魔影》的大红大紫顺理成章地将系列发扬光大，但接下来的两部续作“换汤不换药”的制作思路却让该系列跌落神坛。

动作盛宴——《鬼屋魔影2》

《鬼屋魔影 2》的制作团队还没来得及消化雷纳尔等人离去的负面情绪，博奈勒就大笔一挥，将本作的发售时间定为 1993 年年内——也就是说，他们只有不到 1 年的时间去完成整部游戏的制作。

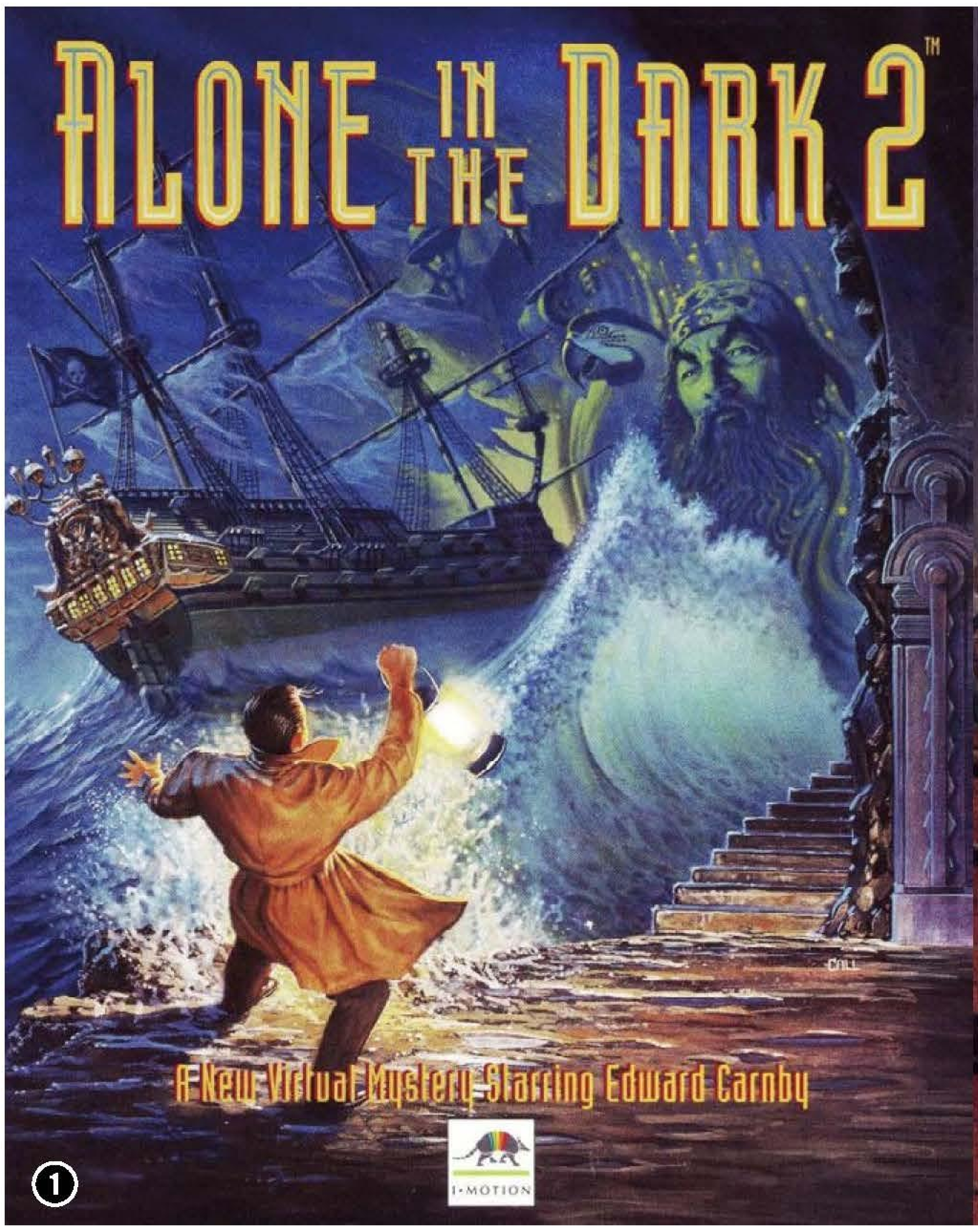
游戏业界在 90 年代的发展几乎是每年更上一个台阶，索尼的 PlayStation（以下简称“PS”）以及世嘉的 SEGA Saturn（以下简称“SS"）都即将在下一年问世，但 Infogrames 仍保守地将《鬼屋魔影 2》的首发平台选为 PC——毕竟在那时，索尼和世嘉的 3D 革命是否能动摇任天堂的家用机宝座还无法预知。

博奈勒为这款续作定下了三个原则 :“使用原引擎”“增加战斗所占比例同时削弱解谜”以及“巫毒宗教”。从“克苏鲁神话”到“巫毒宗教”，主题的改变可能是之前与 Chaosium 在《克苏鲁的呼唤》中的纠纷实在令他心烦意乱，而强调战斗这一点虽然看起来像是在否定前作，但也赢得了一些喜欢玩法直来直去的玩家的青睐。

1924 年的圣诞节，距离前作的冒险仅仅过去了 3 个月，私家侦探爱德华·卡恩比再次接到了一项棘手的委托：小女孩格蕾丝 · 桑德斯（Grace Saunders）的绑架案。所有线索都指向了一栋名为“地狱厨房”（Hell's Kitchen）的古老大屋，这是当地臭名昭著的黑帮的聚集点。先于卡恩比前去调查的助手泰德 · 斯特莱科（Ted Stryker）很快就失去了音讯。卡恩比不敢怠慢立刻动身前往“地狱厨房”。原来，这伙黑帮其实是几百年前使用巫毒魔法让自己灵魂永生的海盗所附身的人类，之所以绑架格蕾丝是要将她作为下一次仪式的祭品。最终凭借着卡恩比的骁勇善战以及小女孩格蕾丝的足智多谋，二人成功捣毁了这帮海盗的巢穴，并消灭了幕后黑手杰克（Jack）。

相比于前作，《鬼屋魔影 2》的最大改动是其流程变成完全线性的。虽然舞台扩大至三处（大屋、花园以及最后的海盗船），但玩家一旦通过一个场景便无法返回。

在卡恩比和格蕾丝的逃生之路上敌人会频繁出现。而比起前作武器方面的捉襟见肘，本作的卡恩比可装备的武器——从普通的手枪，到名震天下的汤普森冲锋枪——可以说是应有尽有。鉴于敌人只是被附身的人类，这些黑帮同样会端起手中的武器对卡恩比发动攻击。于是乎，“干掉敌人、开辟道路”成为了游戏的主旋律。由于格蕾丝无法使用武器，操作她时则需秉承“潜入为主、陷阱为辅”的



①


②

原则，避开与黑帮的直接战斗。

以现在的眼光来看，《鬼屋魔影 2》“探索、战斗、潜入”的流程设计其实是里程碑式的革命，博奈勒确实眼光独到。游戏发售后也有媒体将其评为当年的年度冒险游戏，甚至是年度游戏，但不喜欢本作的媒体和玩家也给出了自己的理由。

首先是镜头切换的问题。由于 Infogrames 使用了相同的引擎，导致无论是卡恩比或是格蕾丝，在移动时总是捉襟见肘。键盘的↑↓←→加起来只能提供八个方向，而一旦视角转换，玩家很容易就偏离原来的路线。在战斗时玩家需要举枪后手动调整开枪的方向，如果调整的方向不正确不仅无法击中敌人还会被反应过来的对方直接反击。由于游戏鼓励或者说强制玩家去与敌人对枪，这就让玩家陷入了两难的境地：跑也跑不掉、瞄也瞄不准，无形中增加了游戏的难度。

《鬼屋魔影 2》的画面和建模也可以说是毫无进步，而且本作的编曲有如噪音一般糟糕透顶，关掉背景音乐可能是最好的选择。

《鬼屋魔影 2》在 1993 年年底上市后仍然成为了话题之作。第二年 Infogrames 还发布了 CD-ROM 版本，其中增添了格蕾丝的一段新流程，这也可以说是那个时代的“完整版”游戏。而在 1995 年和 1996 年，家用机玩家也终于有机会玩到加强版的《鬼屋魔影 2》，不过其中只有 1995 年发售的 3DO 版本的标题保持不变（因为前作在家用机领域只登陆了 3DO）。1996 年陆续发售的 PS 和 SS 版，则因为系列作品第一次登陆这两个平台，所以去掉了标题中的“2”，并加入了副标题：欧版名为《鬼屋魔影 杰克归来》（Alone in the Dark: Jack is Back），美版则是《鬼屋魔影 独眼杰克的复仇》（Alone in the Dark: One-Eyed Jack's Revenge）。

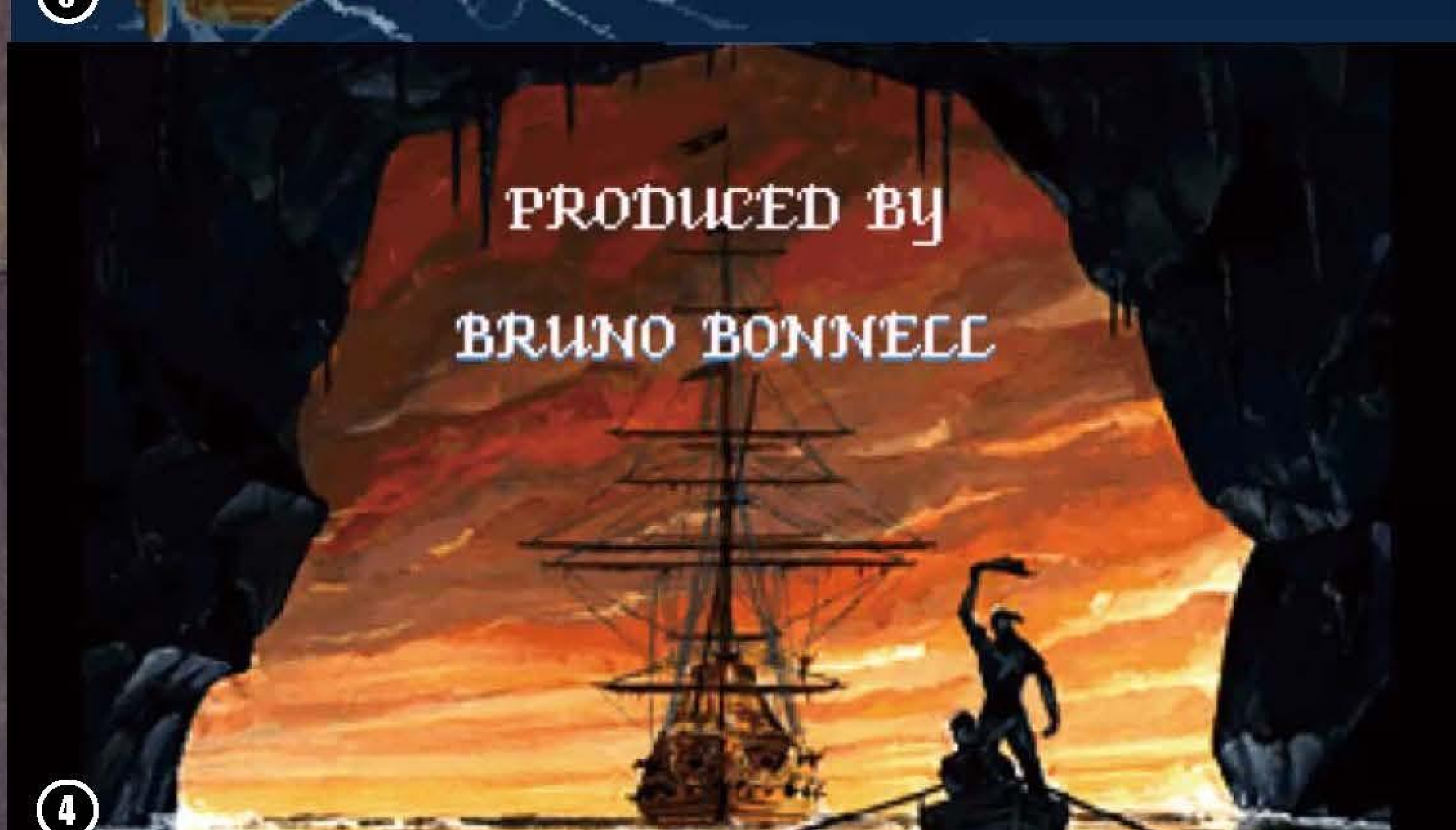
凭借着强大的 3D 演算能力，制作组对 PS 和 SS 版的 3D 多边形模型进行了完全的纹理化处理，看起来比原版要真实了许多。为了让故事更加饱满，玩起来更有电影般的感觉，家用机版本还加入了新的过场动画，CD-ROM 的存储容量优势尽显无疑。

尽管有着诸多的强化，家用机版本的《鬼屋魔影 2》并没有在当年引起波澜。毕竟就在同年的 3 月 22 日，3D 恐怖冒险游戏的不朽丰碑——《生化危机》面世。漆黑恐怖的洋馆、步步紧逼的丧尸、探索与战斗的完美结合，以及充满悬念的剧情，让 Capcom 的这款原创作品在玩家之间口口相传，全球游戏媒体也对其赞不绝口。

虽然依然有零星的批评声音，表示《生化危机》抄袭了“《鬼屋魔影》系列”，但这些批评很快就被淹没在铺天盖地的赞扬声中。远在法国的 Infogrames 总部，《鬼屋魔影 2》制作组对《生化危机》的不屑，听起来更像是对 Capcom 的嫉妒。









❶《鬼屋魔影 2》封面

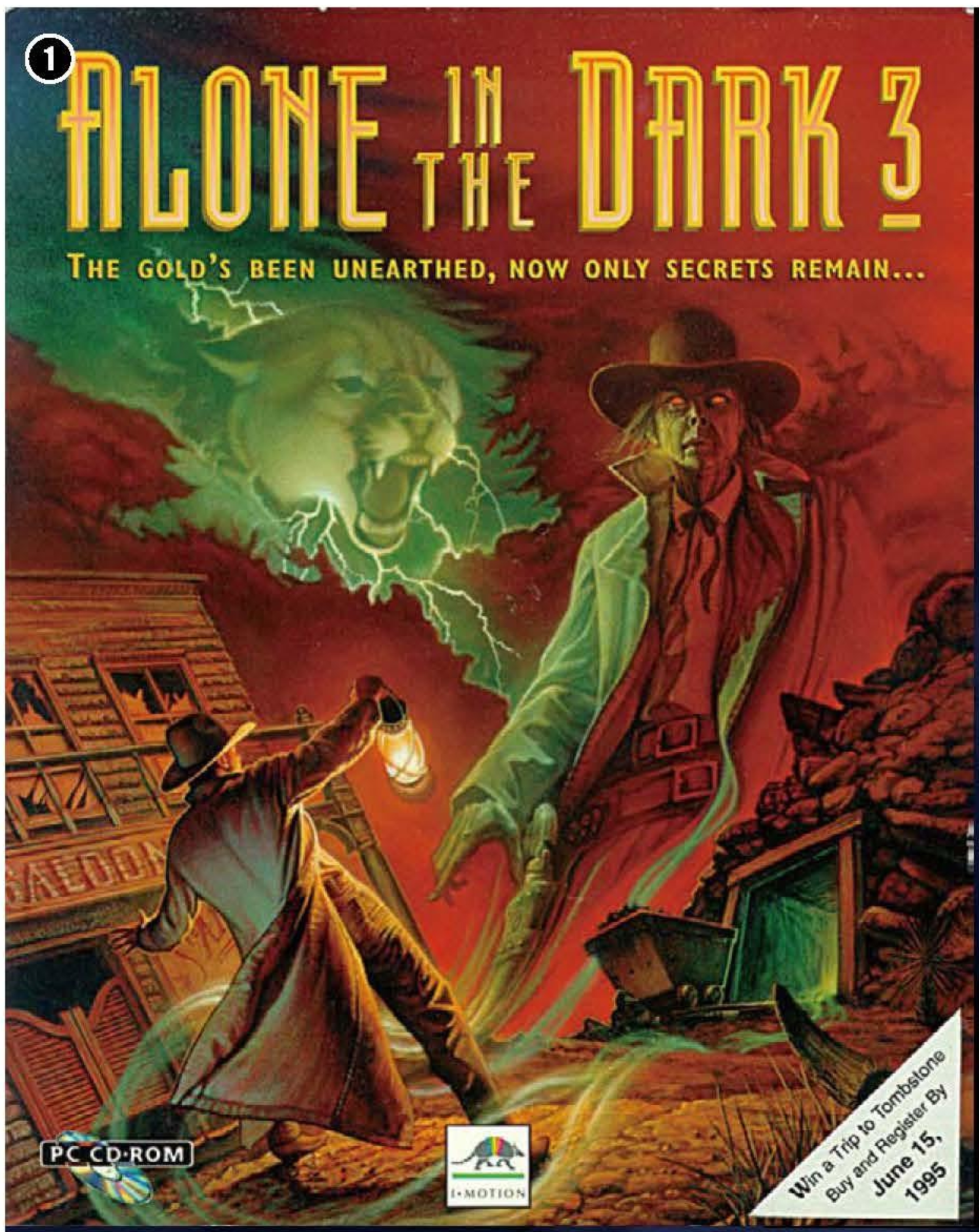
❷《鬼屋 2》的艺术设定图
——独眼杰克正在逼迫一位穿着圣诞老人风服装的大胡子男性。

❸ 成功脱出的二人。

❹ 独眼杰克的海盗船，文字则写着“布鲁诺 · 博奈勒“出品。

❺ 曾经是著名的“飞翔的荷兰人”海盗帮的首领的杰克，面对生老病死这样的自然规律也只能寄希望于巫毒魔法这样的歪门邪道才能够苟活在世上。

不思进取——《鬼屋魔影3》





1994 年，在前作的各平台移植版仍在陆续制作的时候，系列新作《鬼屋魔影 3》也定下了同年发售的目标，制作组只能硬着头皮继续赶工制作。此时的博奈勒已被近几年的成功冲昏了头脑，对法国和欧洲的各家游戏公司的收购工作让他分身乏术。

除了故事的改变外，无论是在 Infogrames 内部或是外界看来，《鬼屋魔影 3》只是 2 代的换皮之作罢了。

1925 年，在连续解决了两个大案后，卡恩比已经被人们称为“超自然侦探”。此次的委托需要他前往位于美国西部加利福尼亚州莫哈维沙漠中的一座鬼城：屠杀峡谷（Slaughter Gulch）。正在此地拍摄电影的好莱坞剧组似乎遭遇了不测，大部分人员已经失踪多日，其中就有卡恩比的老熟人：艾米丽·哈特伍德。

屠杀峡谷的所在地是原住民印第安人的圣地，却被杰比迪亚·斯通（Jedediah Stone）和他的暴徒军团占领。面对斯通的暴政，在一位铁匠的带领下，愤怒的原住民将这帮毫无人性的暴徒赶尽杀绝。圣地已经被污染，取得胜利的印第安人们选择了离开此地。曾经繁荣的金矿小镇被完全废弃，而艾米丽所在剧组的到来却惊醒了魂魄迟迟不愿离开人世的斯通和他的暴徒们。

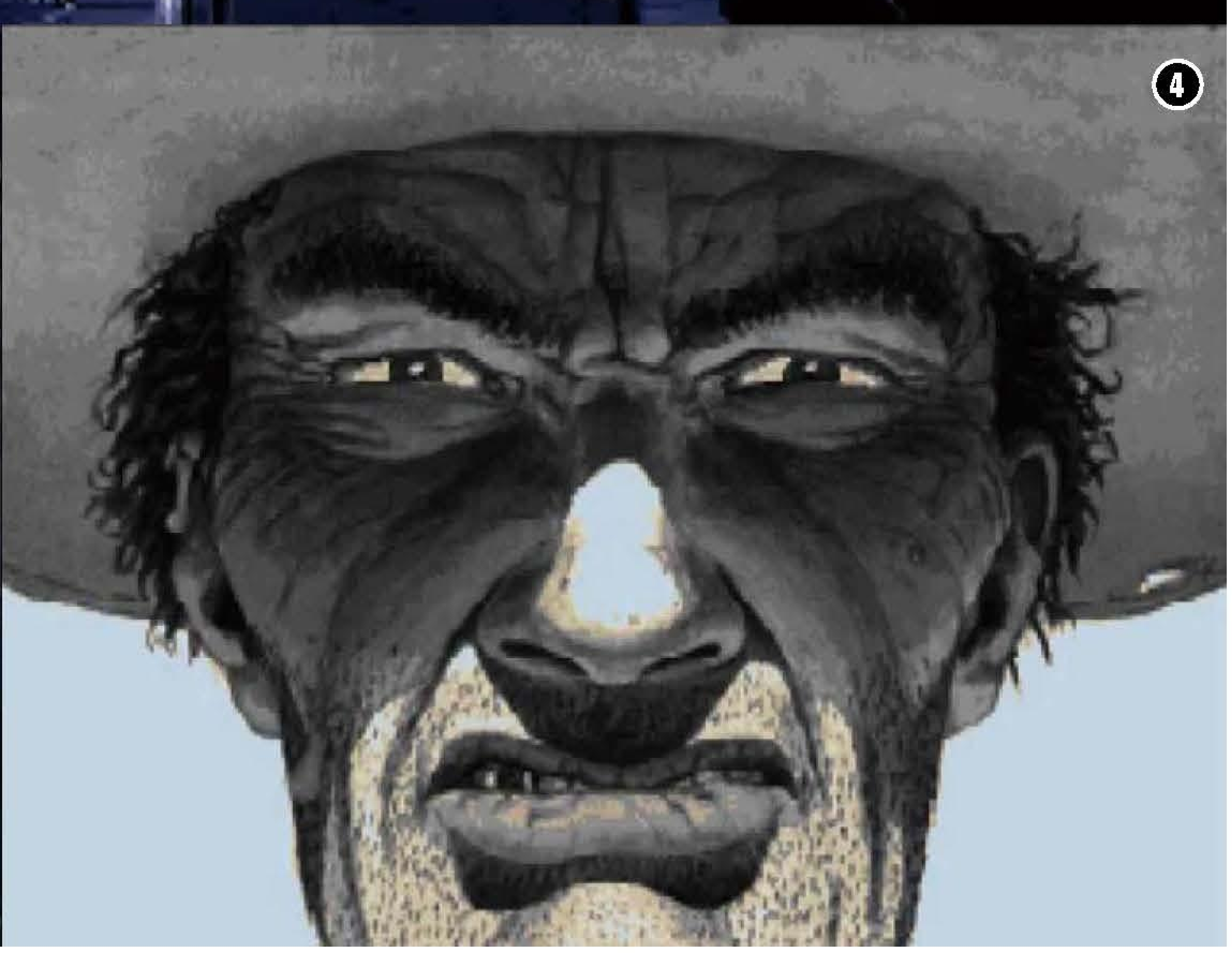
这一次，Infogrames 的制作人员准确找到了解谜与战斗的平衡，相比于 1 代极其繁琐的解谜以及 2 代十分频繁的战斗，《鬼屋魔影 3》“解谜为主、战斗为辅”的理念也成为了之后恐怖生存冒险游戏的设计标准。而为了让更多玩家享受游戏所带来的乐趣，本作也加入了难度调整设定，可以通过增加或减少卡恩比的生命值、武器的伤害值，以及敌人的生命值，来自定义游戏的难度。在鬼城调查的途中，卡恩比也不再是孤身一人，几位人类 NPC 的出现给这位倒霉的私家侦探提供了不少线索与帮助。

Infogrames 依然选择 MS-DOS 作为了本作的首发平台，并在 1996 年以《鬼屋魔影 鬼城》（Alone in the Dark: Ghosts in Town）的标题登陆新兴的 PC 平台：Windows 和 Mac OS。但在家用机方面，预计发布的 3DO 版因该主机的大势已去直接被取消，而 PS 和 SS 版则根本没在公司的计划当中——这令《鬼屋魔影 3》成为了系列唯一没有家用机版的一作。

经典三部曲从 1992 年到 1994 年间，以每年一作的速度开发，不仅在制作时间上捉襟见肘，玩家们也有些审美疲劳。由于博奈勒的固执和不思进取，《鬼屋魔影 3》的销量出现了断崖式下滑。这样的事实也证明“慢工出细活”和“欲速则不达”这两句中国古语可以套用在游戏业上——下一个遭受“《鬼屋魔影》系列”类似命运的经典游戏，则是 Eidos 的“《古墓丽影》系列”。

在博奈勒专横领导下的 Infogrames，在 20 世纪的最后几年昏招频出。在 90 年代中期，Infogrames 的发行渠道已经遍布全球 60 多个国家——在欧洲市场，几乎每个国家都有加入其门下的当地公司：法国的 Ecudis、德国的 Bomico、奥地利的 Dynamic Systems、西班牙的 Arcadia、葡萄牙的 A+ Multimedia 等等。无论是直接收购或者购买股权，很多小公司成为了 Infogrames 巨人体





1 《鬼屋魔影 3》封面

2 鬼城——屠杀峡谷的月黑风高，如 2 代一样标明着“布鲁诺·博奈勒”出品。

3 开场中揶揄自己“在黑暗中”的卡恩比

4 试图制止暴徒的道森警长。

系的一部分，在初期确实为 Infogrames 带来了声誉以及源源不断的利润。与此同时，博奈勒也在不断购买各种发行版权：时代华纳的《兔八哥》、派拉蒙的《碟中谍》、巴西国足以及当时的顶级球星罗纳尔多、24 小时勒芒拉力赛等，都成为了他未来作品的潜在选题。

在征服欧洲的同时，博奈勒也没有忘记大洋彼岸的北美大陆。他在没有外部融资的情况下，以 1.35 亿美元的价格直接收购了美国的发行商 GT Interactive Software Corporation。“《鬼屋魔影》系列”的开发就在 Infogrames 的不断扩张中被暂时搁置了，直到 4 年后的 1998 年。


游戏实机画面

重启三部曲

邯郸学步——《鬼屋魔影 新噩梦》

在《生化危机》成为 3D 恐怖冒险游戏新的里程碑后，接下来的几年里各个公司都争相开发它的仿制作品，但其中能够脱颖而出的杰出作品可以说是凤毛麟角。在 1998 年发售的《生化危机 2》真正意义上地将系列推向神坛时，Infogrames 则看中了一家同年于法国巴黎建立的独立游戏工作室：Darkworks。这家由安托万 · 维莱特（Antoine Villette）以及纪尧姆 · 高洛德（Guillaume Gouraud）共同建立的独立工作室并不是如今常见的小作坊，在巅峰时期员工甚至超过了 100 人，《鬼屋魔影 新噩梦》（以下简称《新噩梦》）成为了他们接到的第一笔订单。

此时的博奈勒对旗下公司的游戏已经不再指手画脚了，作为 Infogrames 执行总裁的他每天都要为企业的扩张忙得焦头烂额，这也给 Darkworks 完全的制作自由——这在之前经典三部曲的开发周期是难以想象的。

1998 年，PS 凭借索尼的大力宣传以及该平台良好的开发环境，已经孕育出了不少名留青史的游戏佳作。曾经的老对手 SS 早已宣布停产，世嘉又紧急推出了 Dreamcast（以下简称“DC”）打响新世代家用机的第一枪。而任天堂那边，由于 N64 主机仍在使用卡带作为媒介，导致游戏的开发异常困难。

Darkworks 面对当时的业界局势，第一次选择了家用机作为新作的主要开发平台，而游戏的设计思路不出意外地选择了仿制已经十分成熟的“《生化危机》系列”。

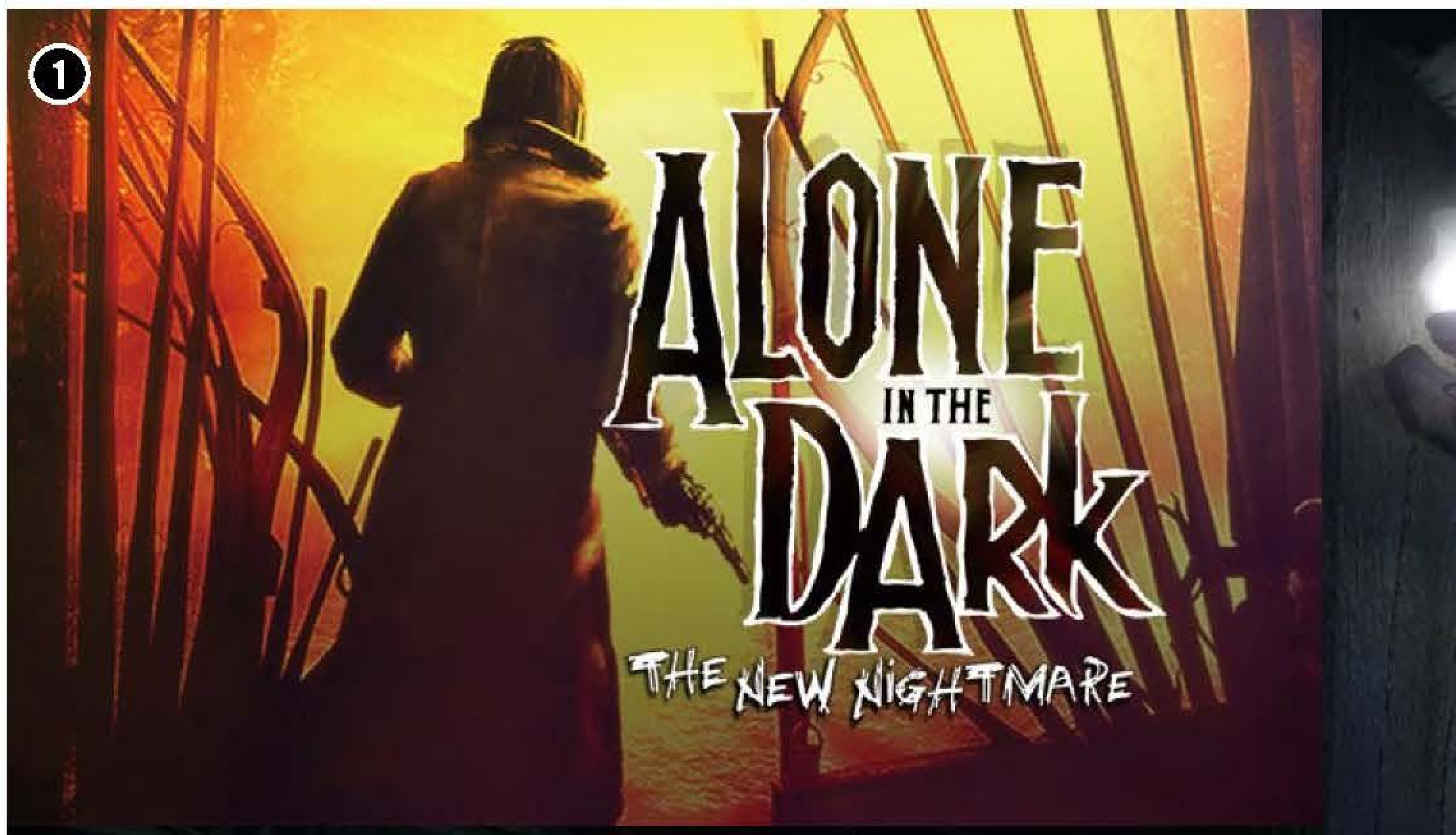
故事背景设定也抛弃了曾经的 20 世纪 20 年代设定，直接快进到了 2001 年，而主角则依然是玩家们熟悉的私家侦探：33 岁的爱德华 · 卡恩比。但这位留着大背头的卡恩比明显不是 80 年前的那位“小胡子”卡恩比。根据本作脚本家泽维尔 · 多里森（Xavier Dorrison）的设想，地球上每 40 年就会出现一位新的爱德华 · 卡恩比，前来拯救即将面临灭顶之灾的人类。

2001 年 10 月 31 日，卡恩比突然收到了一份波士顿警署发布的死亡报告，上面赫然写着自己最好的朋友查尔斯 · 菲斯科（Charles Fiske）的尸体在美国马萨诸塞州的暗影岛（Shadow Island）的海岸被发现。菲斯科出发前曾联系过卡恩比，并暗示假如他出现什么意外，可以联系一名为弗雷德里克·约翰逊（Frederick Johnson）的男子。卡恩比找到约翰逊后，这名为政府工作的黑人男子也没藏着掖着，表示菲斯科是经他委托去暗影岛寻找三张神秘石板时遭遇不测的，并恳请卡恩比继续菲斯科未完成的工作。

为了查明好友死亡的真相，卡恩比未加思索就接受了这份工作。约翰逊给他介绍了一位女性考古学教授：艾琳 · 塞德拉克（Aline Cedrac），与其同行。但两人乘坐的飞机在风雨交加中到达岛屿上方时被未知生物袭击，在飞机坠毁之际，卡恩比和艾琳陆续跳伞分别降落到岛上的两个区域。

暗影岛是通往地球中心的入口之一，那里是古老的生物种族“黑暗”（Darkness）栖息的地方，而岛主是双胞胎兄弟：哥哥艾伦·莫顿（Alan Morton）与弟弟奥贝德·莫顿（Obed Morton）。前者是一生痴迷于研究栖息于岛屿地下秘密的疯狂科学家；后者则是研究古老美洲印第安文化——阿布卡尼斯（Abkanis）——的考古学家。两人还有一位共同的导师：伊登肖（Edenshaw），他也是阿布卡

1



2



尼斯部落的最后一人。

弟弟奥贝德在导师的协助下翻译了岛上遗留的阿布卡尼斯的古老石板，上面记载了该部落世世代代都在守护着这个入口，以防“黑暗”来到地面从而统治人类。哥哥艾伦妄图利用弟弟的研究成果，之后更是丧心病狂地将弟弟作为实验品。随着不断有“黑暗”冲出结界来到地面，岛屿上的大部分人类都被“黑暗”寄生从而变成怪物。最终在伊登肖的帮助下，卡恩比和艾米丽成功粉碎了艾伦的阴谋，而伊登肖选择留在这座他长大的岛屿，与其一起迎来毁灭。

作为“《生化危机》系列”的“仿制品”，《新噩梦》处处都让人感到“似曾相识”、但又有很多不同的地方：道具的可携带数量不再受限，前三作中可将物品暂时放置在场景中的机制也消失了；双主角卡恩比和艾米丽的冒险虽大部分都发生在莫顿洋馆，但两人的流程几乎完全不同——卡恩比偏向战斗而艾米丽更擅长解谜；剧情方面，两人的冒险相辅相成——通过对讲机，卡恩比和艾米丽不断分享着彼此的调查进度。

游戏中二人同时行动的时间相当短暂，可以说 Darkworks 在暗影岛上书写了两段不同的冒险。在进入地下后，流程则完全变成线性的，赶工痕迹十分明显。

除了依然有数量极其夸张的文献需要阅读（有一本文献页数高达 49）外，本作的剧情几乎是通过二人之间的谈话和 NPC 的叙述娓娓道来。然而，无论是尴尬至极的台词，还是演员棒读的配音方式，都让玩家难以沉浸在《新噩梦》的故事中。

虽然当年雷纳尔和博奈勒试图打造明暗分明的游戏舞台，但由于技术的限制只能交出一份难以令他们满意的答卷。此次，Infogrames 为 Darkworks 提供了大量的制作经费，而制作组则购买了美国游戏公司 Terminal Reality 的 Nocturne 引擎的使用权，利用全新的开发工具来打造一个光怪陆离的黑暗世界。

“光”在《新噩梦》中扮演了重要的角色，因为这是敌人“黑暗”的致命弱点。每进一个房间，玩家们的第一选择不是清理难缠的敌人，而是寻找开关，利用灯光削弱“黑暗”的威慑力。在 Nocturne 引擎的加持下，卡恩比和艾米丽的手电筒光投射在漆黑物体表面上的效果十分真实。在漆黑的房间和走廊中，你永远不知道这微弱的光源会照亮什么恐怖的东西。系列的“在黑暗中”主旨，终于在《新噩梦》中得到了完美的体现，但“不用更换电池的手电筒”似乎又和“数量有限制的火柴”相去甚远。

❶《鬼屋魔影 新噩梦》
❷“光”在本作扮演了重要的角色。
❸ 虽然在游戏的宣传图上有两人合作的场景，可惜的是在成品中我们无缘见到。
❹ 暗影岛除了莫顿洋馆以外，其它区域的流程是线性的。





为了烘托恐怖的气氛，由法国乐团 Low Distortion Unit 创作的重金属风背景音乐在战斗中响起时，会让玩家感到莫名紧张，怪物的嘶吼与惨叫也在考验着他们的神经。

虽然距上一作发售已经过去了 7 年，仍然有不少系列粉丝对《新噩梦》翘首以盼。2001 年 5 月 18 日至 2001 年 9 月 28 日，本作陆续登陆了 PS、DC、GBC、PC 以及 PS2 平台。这其中凭借机能的优势，由 Spiral House 移植的 PS2 及 PC 版拥有最好的画面，而且 PS2 版还加入了角色的嘴唇同步——角色们终于不是闭着嘴说话了。但该版本只在欧洲发售，着实令人费解。除此之外，由 Pocket Studios 单独开发的 GBC 版本也让人瞠目结舌，冒险部分采用了静态图片，而战斗则仿照了 Square 的《寄生前夜》。不过画面的简陋以及流程的缩水并没有让这款移植版成为黑历史，玩家们还是能在从中获得独特的生存冒险体验。

《新噩梦》最终的全球销量是 120 万份，让其在众多“《生化危机》系列”克隆作品中脱颖而出，Darkworks 也得到了进入游戏界的第一桶金。

《新噩梦》的制作可以说从头到尾都跟博奈勒没什么关系，但在游戏的开头动画中出现的第一个标题便是“博奈勒出品”。那么，此时这位自负的 CEO 在忙些什么呢？

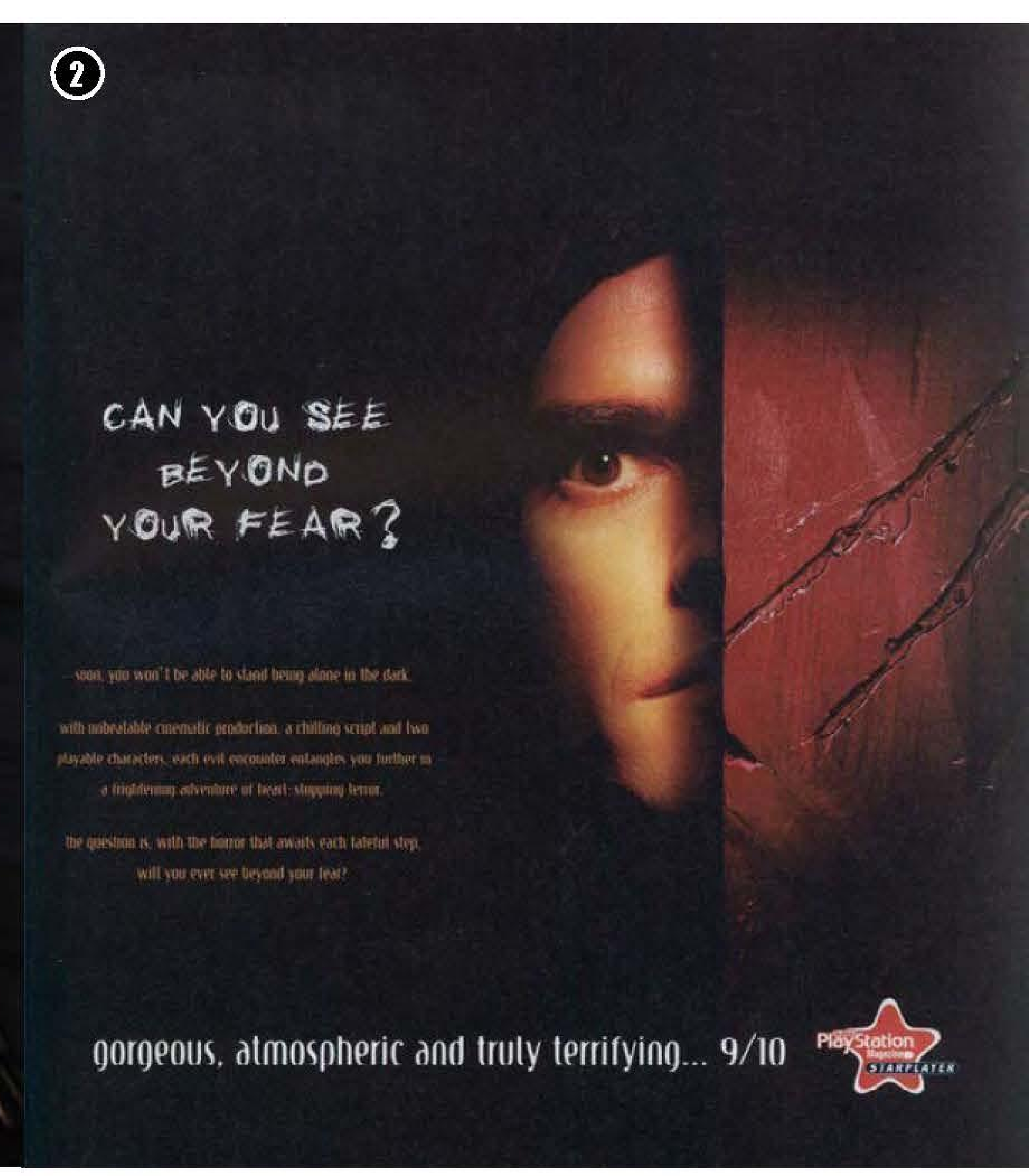
在收购了英国的 Gremlin Interactive 后，博奈勒在审阅该公司拥有的诸多作品发行权时发现了一款充满着暴力血腥的游戏。为了维持品牌的良好形象，Infogrames 决定让 Gremlin Interactive 放弃该游戏的发行权，而这款游戏的名字就是《GTA》。在连续的扩张后，Infogrames 旗下的 IP 确实越来越丰富，但多达 1200 名员工的工资单同样成为了巨大的负担。即便有着 700 万销量的《龙珠 Z》与 1400 万销量的《司机》（Driver），这些作品所带来的利润对于这家巨鳄企业来说，也只是杯水车薪。2002 年 9 月，Infogrames 的股价创历史新低。

因 1984 年臭名昭著的“Atari 大崩溃”而奄奄一息的 Atari 在 90 年代的发展并不顺利，曾寄居在美国最大玩具制造商孩之宝的子公司——孩之宝互动（Hasbro Interactive）旗下，而孩之宝互动此后被急切想统治美国市场的博奈勒收购了。

考虑到 Atari 在美国的名气以及影响力，Infogrames 在收购该公司后居然在 2003 年直接将游戏部门的名称更迭为了 Atari。从此，噩运开始向这家法国公司袭来。屋漏偏逢连夜雨，在主场法国，冉冉升起的 Ubisoft 抢占了不少电子游戏的市场份额。相比于博奈勒疯狂的收购方案，Ubisoft 选择了在世界各地直接建立工作室，而在多文化的融合中，Ubisoft 各工作室合作开发出不少脍炙人口的作品。

在连续 6 年的巨额亏损后，面对着 2004 年的年度财报，Infogrames 的高层及投资者面如死灰。尽管在前一年发行的《黑客帝国》改编游戏获得了 500 万的惊人销量，这家曾经欧洲最大的发行商之一的市值仍然缩水了近 74%。发售于 2001 年的《新噩梦》的 120 万销量更是无法让 Infogrames 满意。踌躇满志的 Darkworks 随即更换门庭，选择了 Ubisoft 作为他们下一款游戏的发行商，而“《鬼屋魔影》系列”再一次进入了长达 7 年的空白期。

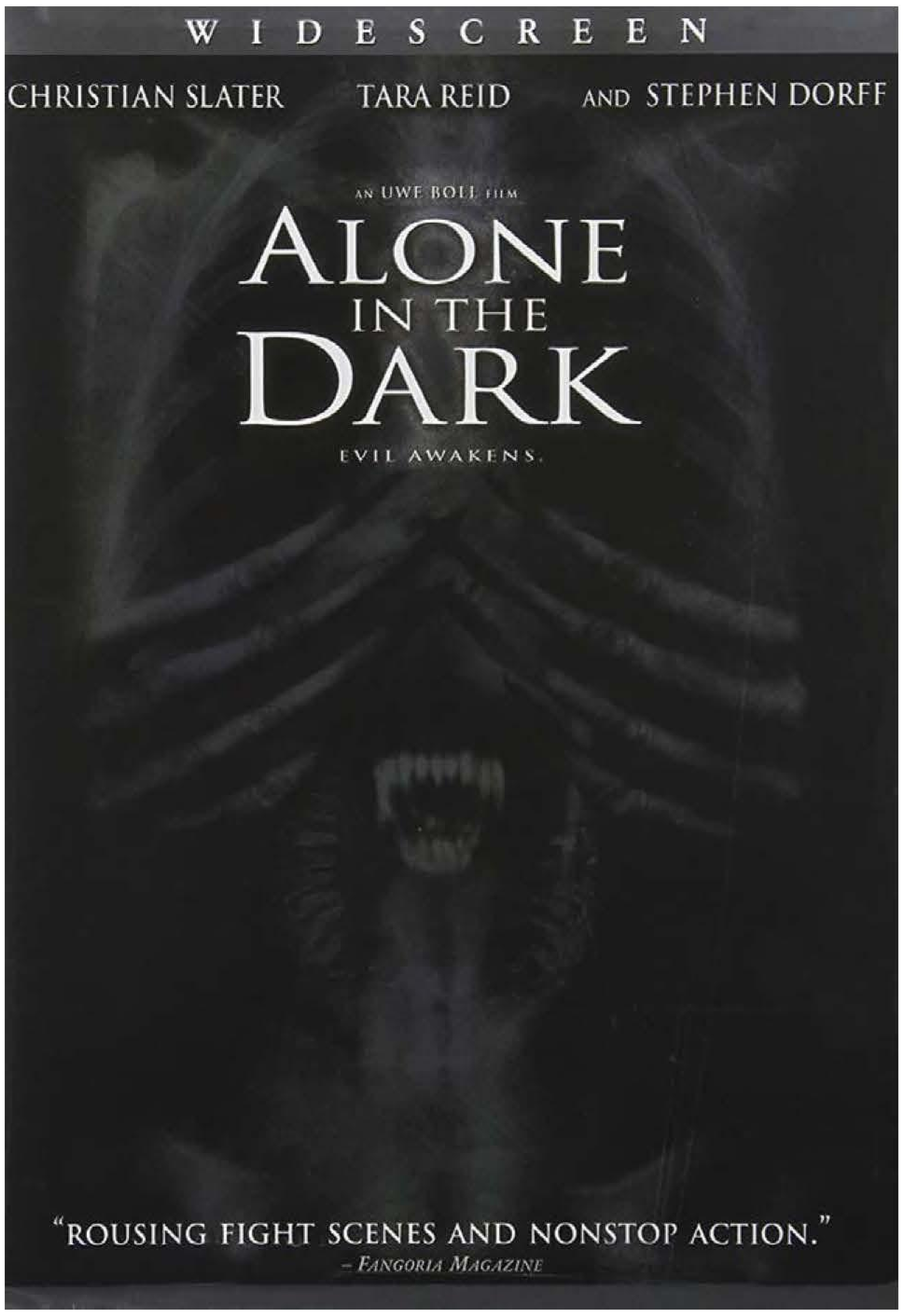




❶ 游戏中的怪物本来是惧怕光芒的，不知为何却是艾琳躲在了暗处。

❷ “你能克服恐惧看到真相吗？”当年 PS 官方杂志给予本作 9 分的高分。

歪瓜裂枣——《鬼屋魔影 电影版》(2005)



游戏改编类电影一直是很多导演、编剧、演员的噩梦，因为此类作品无法同时满足普通观众和游戏玩家，可谓众口难调。90 年代的《街头霸王》和《超级马力欧》等游戏改编电影成为了不少人的童年阴影，而《鬼屋魔影 电影版》（以下简称《电影版》）则刷新了此类电影的下限——在美国著名影评网站“烂番茄”的评分仅为 1%，可谓是前无古人，后无来者。本作由德国导演乌维 · 波尔（Uwe Boll）执导。翻开他的履历我们会发现，此人作为导演或者制片人参与了不少游戏改编电影的制作，如《死亡之屋》《吸血莱恩》《传送门》等，而这些作品无一例外也都是彻头彻尾的烂作。游戏的剧本原本是按照下文提到的《新鬼屋魔影》来改编的，无奈制作组 Eden Games 因实力不济导致该作数次延期，后来官方也只能将电影版定性为《新噩梦》的改编作品。

《电影版》的卡恩比不仅是一名灵异侦探，还是前 713 研究局的超自然现象调查员。他致力于研究 1 万年前消失的印第安部落阿布卡尼（Abkani），并在机缘巧合之下，结识了在博物馆担任馆长助理的女友艾琳。

某一天在波澜壮阔的海面上，713 局的打捞船从海底打捞出一口黄金制作的棺材。尽管莱昂内尔·哈金斯(Lionel Hudgens）博士极力反对，船长依然命令船员撬开棺材一探究竟，甚至还把哈金斯关进船舱的牢房。当哈金斯博士费尽九牛二虎之力逃出牢房回到甲板上时，他发现船员们已惨死在神秘生物之手，惊慌失措的他只能从棺材回收神器后便逃回岸上。

在博物馆经历了九死一生的战斗后，卡恩比与前同事山姆 · 费舍尔（Sam Fischer）一起解剖了一具生前被附身的士兵尸体，并惊讶地发现尸体的脊柱居然已经被一种蜈蚣模样的生物取代。卡恩比根据此次事件，结合自己之前对阿布卡尼的调查得出了推论：1 万年前消失的阿布卡尼是受到了这种活在另一个世界的怕光生物的袭击才灭亡的，而此次 713 局打捞出的这件神器则是打开两个世界大门的钥匙。

与此同时，疯狂的哈金斯博士则从捕获的神秘生物体内抽取体液进行研究，试图将其与人类的 DNA 结合。在丧心病狂地将改造后的怪物体液注入自己体内后，哈金斯博士获得了能够控制这些异世界生物的能力，并且准备彻底打开大门让怪物全员来到人类世界，以此统治地球。

最终在卡恩比、艾琳以及 713 局的特工队长理查德·伯克（Richard Burke）的拼死抵抗之下，哈金斯的阴谋被粉碎了。三人埋好炸弹准备炸毁大门，却无奈发现该炸弹只能近距离引爆。伯克为了全人类的未来牺牲了自己，逃出生天的卡恩比和艾琳来到了一座已经荒废的城市。两人走在街上有说有笑，殊不知一只神秘生物正向他们跑来……

《电影版》之所以会获得如此低的评分，不仅仅是因为以上剧情融合，或者说抄袭了知名电影“《异形》系列”以及“《印第安纳琼斯》系列”，导致观看起来没有一点“《鬼屋魔影》系列”的味道。拙劣的拍摄手法、毫无张力的台词、低成本的特效、频繁的场景切换、毫无逻辑的剧情，更是让观众直呼反胃。

拍摄成本为 2000 万美元的《鬼屋魔影》收获了 1270 万的票房，再加上后续推出的各种未删减版 DVD，制作方或许收回了成本。面对普通观众和游戏玩家对于电影版的口诛笔伐，导演波尔只是轻蔑一笑，对着镜头向所有批评他的人竖起了中指。

2005 年底，《鬼屋魔影》在年度各大电影评选中的“最差电影”“最差演员”“最差特效”“最差主题曲”“最差导演”等“各项大奖”上皆有斩获。令人没想到的是，在 3 年后的电影续作《鬼屋魔影 电影版 2》中，臭名昭著的乌维·波尔再次担任了制片人，仅仅是将导演这个职位让给了其他人而已。







鱼目混珠——《新鬼屋魔影》

由于当时正处于第六世代与第七世代主机的交接期，为了保证销量，很多欧美发行商都选择了跨世代制作。在《新鬼屋魔影》这个项目上，Infogrames 委派了 Eden Games 制作 X360 及 PC 版；机能较弱的 PS2 和 Wii 版则交给了 Hydravision Entertainment（以下简称“Hydravision”）；而 PS3 版的《鬼屋魔影 地狱》作为加强版依由 Eden Games 负责开发。至于为何要选择两家制作组来开发本作，Infogrames 给出的答案是：“希望两家公司能为自己负责的平台开发出最适合的作品”。

虽然初衷是好的，然而博奈勒还是忽略了一个最根本的问题：无论是 Eden Games，或 Hydravision，他们的制作实力都只能归为三流。相对来说，Hydravision 在资历上更有优势，可能正因如此才被分配至机能较差的 PS2 和 Wii。

自调查杰瑞米·哈特伍德自杀事件以来已经过去了 83 年，私家侦探爱德华·卡恩比在一栋熊熊燃烧的纽约大楼中醒来。被一伙由克罗里（Crowley）引领的邪教徒追杀的他因被施了巫术，导致丢失了记忆。

在逃出火海的过程中，卡恩比发现整个大楼无论是居民还是楼宇本身，似乎都被一股神秘力量所影响。与艺术商莎拉·福洛雷斯（Sarah Flores）一起逃出的他在地下停车场遇见了老朋友西奥菲尔·帕丁顿（Theophile Paddinton），西奥菲尔为卡恩比驱魔后告诉二人克罗里试图释放“哲学家之石”中蕴含的路西法之力。在逐渐崩坏的纽约城中，卡恩比与莎拉踏上了一段艰难的救赎之旅。

剧情的流畅性对于冒险游戏至关重要，无论是早期的文字叙述，或是后来的播放静态图片、CG 动画等，都可以起到串联、衔接故事的作用。一般来说，只有在完成一周目后，玩家才会利用选择章节的功能。而在《新鬼屋魔影》中，制作组画蛇添足地加入了 DVD 电影的设置：将碟片放入碟仓后，即使是第一次玩，玩家也能直接选取任意章节（片段）。若在某章节弹尽粮绝或卡关，玩家也可以跳过该章节甚至是之后的任意章节，继续冒险。本作的故事老套直接，糟糕的台词、毫无生气的对白、频繁插入的动画，让整体剧情支离破碎。即使不跳过章节，玩家们也无法对这样的冒险提起兴趣。

在早期的宣传中，“火焰”在本作中有着举足轻重的地位：大部分场景充斥着即时演算的火焰效果。虽然有着用灭火器扑灭火焰的“互动要素”，然而游戏过程中，无论是熊熊火焰或是星星之火，都会给卡恩比带来很大的麻烦：引火上身会受伤，火光燎原会挡路等。在惨烈频繁的战斗中，凭空出现的怪物们不怕刀枪剑戟，只会被主角手中燃烧的武器吓得屁滚尿流。

物体的破坏判定也让本应简单的行动变得繁琐：武






❶ 好莱坞大片式的剧情将卡恩比塑造成了一位拯救世界的英雄。
❷ 天崩地裂纽约，正等待着卡恩比去拯救。
❸ 在闯过了前期满是火光的场景后，游戏最终回到了点题的“黑暗”中。
❹ 最初的宣传片中，卡恩比留的是干练的寸头。
❺ “火焰”互动要素是本作的一大亮点。

器和物体扔出去即刻支离破碎；被破坏的场景可能导致死路；本应让敌人分心的血袋却让它们发现了玩家的踪迹……

无论是与物体互动还是场景互动，制作组在“画面提示”上的设计实在令人难以恭维。场景中的物体和怪物掉落的物资都难以被发现，只能通过按键提示拾取，而在战斗时的攻击 QTE 则会与拾取按键混杂在一起，使得角色的行动与玩家的预期截然不同。

为了杀出一条血路，卡恩比必须拾取弹药和资源，并通过资源组合制作道具与肉搏武器。本作抛弃了传统意义上的道具栏，卡恩比低头掀开外衣进入第一人称视角，在衣服内侧的左中右内兜进行使用和组合道具的操作。虽然达到了平时行动与道具栏无缝衔接的目的，实际操作起来却十分繁琐：比如当玩家误操作组合出火把后，这个火把将无法拆解或者放进衣服里，就会导致资源浪费；由于衣服容量有限，玩家得在资源管理方面精打细算，万一组合不出急需的物资或武器，那就只能仰天长叹了。

2008 年，在游戏发售前诸多媒体给本作打出了不及格的分数，这让本想振兴“《鬼屋魔影》系列”的 Infogrames 和博奈勒恼羞成怒，甚至以“你们评测的不完全版是从非法渠道获得的”这样气急败坏的理由威胁媒体撤回评测，否则就付诸法律上的控诉。但在糟糕的成品发售后，玩家们铺天盖地的咒骂让 Infogrames 顿时没了脾气，之前的咄咄逼人也成为了世间的笑柄。虽然后来的 PS3 版《鬼屋魔影 地狱》改进了道具栏系统，加入了 360° 可控镜头，调整了第三人称视角的诸多问题等等，但并没有挽回本作的口碑。

游戏的全平台最终累积销量在 120 万左右，基本与前作《新噩梦》持平。而就在同一年，因对公司经营不善，博奈勒在董事会的票决后被免职了。早在 2003 年，Infogrames 就已经名存实亡。公司虽然一直坚持运营，但 2008 财年的亏损已经高达 2.26 亿欧元。在 2009 年 5 月，Infogrames 完全更名为 Atari，总部仍位于 Infogrames 的巴黎原址。每况愈下的 Atari 在 2012 年濒临破产，穷途末路的他们只能不断地出售自己手上的游戏版权来换取生存下去的资金。好在 2014 年，来自 Alden Global Capital 的贷款让这家美国最有历史的游戏公司能继续经营下去，但孱弱的开发能力、混乱的管理，以及游戏市场的日新月异等客观因素，已经让他们无法重振雄风。

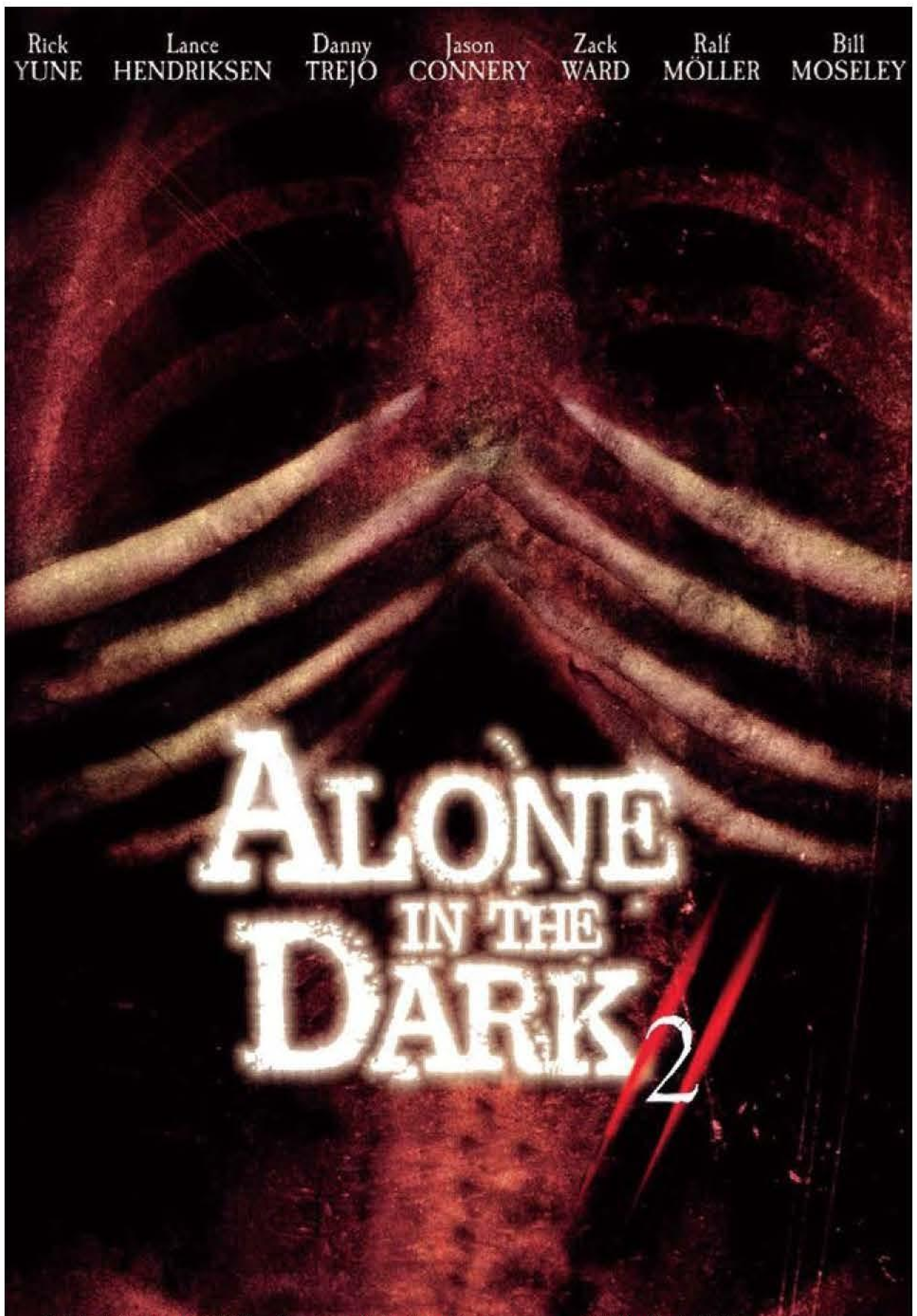
“《鬼屋魔影》系列”在此期间进入了第 3 个“7 年沉寂”。在 2015 年，Atari 突然决定重振旗下品牌的雄风，并只以数字版的形式发售。在这样的背景下，被诸多游戏媒体评为“史上最烂游戏”的系列第六作，再一次在 PC 平台独占发售。

不相上下——《鬼屋魔影 电影版2》

当众多观影者还没完全消化《鬼屋魔影 电影版》给他们带来的阴影时，由德国导演皮特·舍勒（Peter Scheerer）和加拿大导演迈克尔·罗什（Michael Roesch）合作执导的《鬼屋魔影 电影版 2》（以下简称为《电影版 2》）于 2008 年上映了。这又是一部糟糕的游戏改编电影。虽然请来了曾出演《速度与激情》的美籍韩裔男星尹成植来出演卡恩比，然而毫无改观的制作质量都让这个既不是《新鬼屋魔影》的改编作，也不是《电影版》续作的烂片再次成为了业界的笑柄。

故事围绕着已经存在于这个世界几百年的一位女巫展开，戴克斯特则是自古以来的猎魔家族。女巫只有吞噬猎魔家族女性成员才能延长自己的生命，沃德·戴克斯特（Ward Dexter）被女巫蛊惑后居然献祭了自己的儿媳。家族的下一代女性娜塔莉·戴克斯特（Nathalie Dexter）是沃德的孙女，她从 3 岁起就被女巫追杀，而一把由女巫制作的匕首成为了她找到娜塔莉的媒介。一旦人类碰到这把匕首，身上就会出现极其可怖的血管，同时脑内还会出现幻象，而在幻象中直视一面镜子时，女巫就会找到娜塔莉的位置。

最终，在卡恩比、戴克斯特家族，以及沃德的老友艾伯纳·伦德伯格（Abner Lundberg）的努力下，一行人找到了女巫的实验室，并利用藏在匕首中的胚胎举行了仪式，消灭了这位嗜血成性的不老传说。



《鬼屋魔影 电影版 2》毫无疑问地成为了又一部游戏改烂片。

系列终结——《鬼屋魔影 启蒙》

如果说《新噩梦》和《新鬼屋魔影》还能勉强维持系列名号的话，那么《鬼屋魔影 启蒙》（以下简称《启蒙》）则是不折不扣的摆烂之作。极其差劲的制作导致游戏发售后收到了铺天盖地的负面评价，这也直接将系列引向末路。

2014 年，Atari 委托给独立工作室 Pure FPS 来负责系列第八作的开发，而这家工作室的大部分人员虽有曾开发 3A 大作的经验，但从未担任过核心职位的他们聚在一起有如散兵游勇。Pure FPS 别出心裁地将《启蒙》做成了主打在线联机的第三人称射击游戏，除了男主角西奥多·卡恩比（Theodore Carnby）和女主角莎拉·哈特伍德（Sara Hartwood）以外——他们分别是是爱德华·卡恩比和艾米丽·哈特伍德的后裔——系列粉丝难以在本作找到任何熟悉的影子。

这一次，Pure FPS 将故事的舞台设在位于美国弗吉尼亚州南部的废弃小镇洛维奇（Lorwich）。当地曾经拥有繁荣的煤矿产业，但一场突如其来的洪水却几乎将小镇淹没，流离失所的人们只能逃往外地。日复一日年复一年，洛维奇逐渐成为了一座无人敢靠近的鬼城。当年事故的原因尚未解开，关于小镇闹鬼的流言却不胫而走——传言那里已经变成了不见天日、大雾弥漫，并充斥着魑魅魍魉的黑暗之城。

主角一行四人为了挖掘出真相，毅然进入洛维奇。玩家可操作的角色包括：继承了祖先爱德华家业的私家侦探西奥多，游戏里的职业是“猎人”，使用枪械，是主力物理攻击输出；女巫协会的莎拉，受组织委托来洛维奇找寻失踪的 3 名同伴，其职业自然是“女巫”，除了配备一把手枪

外还可使用多种魔法，是主力魔法攻击输出；回到故乡寻找失踪多年的父亲的加布里埃拉·桑德斯（Gabriella Saunders），职业是“工程师”，除了配备不错的枪械装备以外，她还有安装伤害周围敌人的电箱以及恢复照明的特殊能力；亨利 · 吉格神父（Father Henry Giger）是梵蒂冈派来实地调查的天主教神父，他的职业则是“主教”，魔法攻击多带“光属性”，肉搏物理攻击则附带“火属性”。

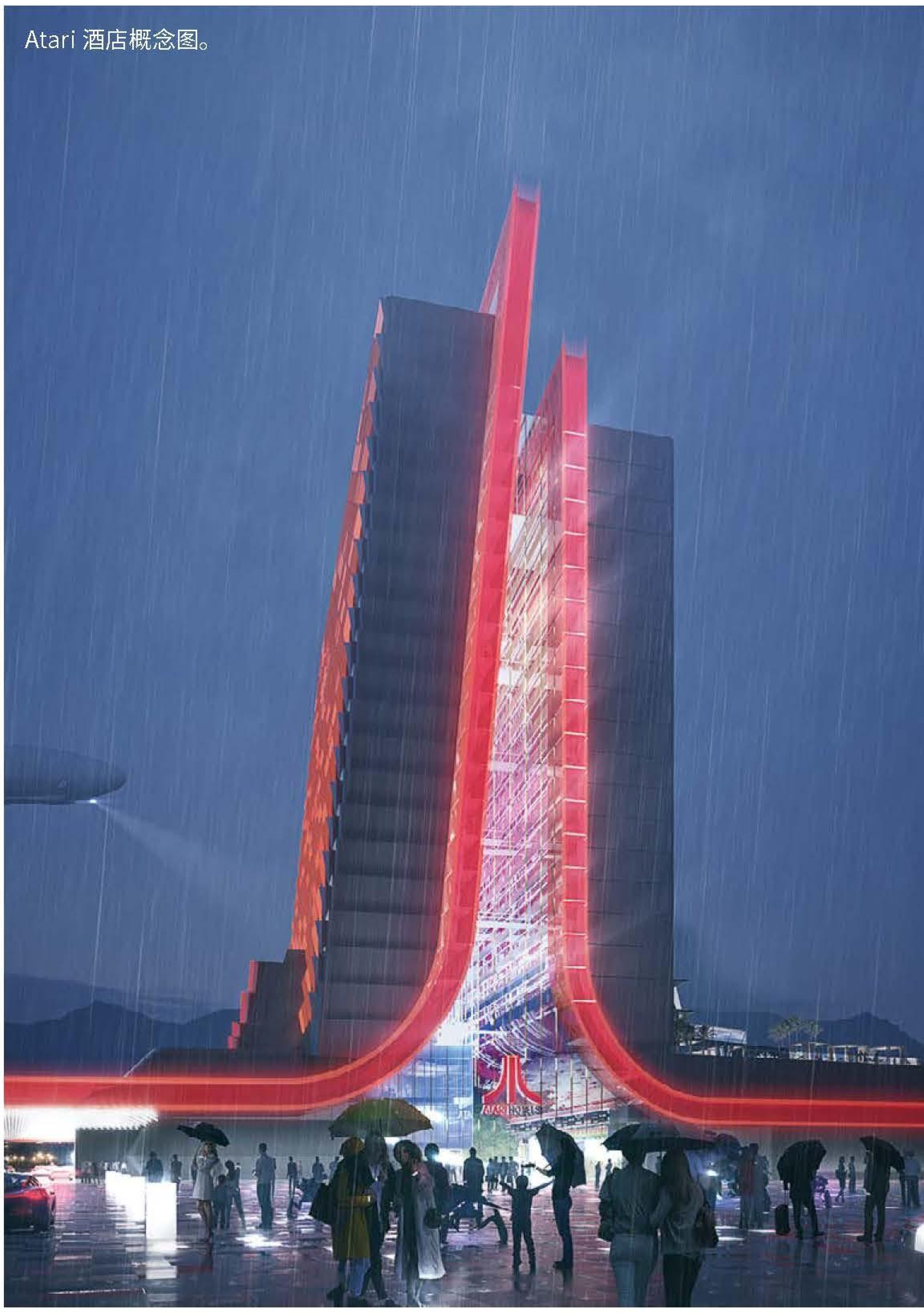
从设定来看，《启蒙》的故事背景借鉴了“《寂静岭》系列”，而玩法则类似大红大紫的“《求生之路》系列”。可惜的是，Pure FPS 的理想过于美好，却忽略了自己开发实力的孱弱。

作为闯关类的合作射击游戏，每个关卡的任务几乎都是“找到光源然后消灭怪物”，这种千篇一律的关卡设计让玩家根本提不起兴趣。每次游戏开始后，敌人的配置、锁住的门扉，甚至房间的布置都是不同的，单人游玩却仍可在 3~4 小时内通关。怪物的设计十分滑稽，粗制滥造的 AI 让它们的行动毫无规律。

四位主角虽然看起来职业分明，但用起来都没什么区别。而且单人游玩和合作游玩的体验几乎是一样的。本作虽主打“合作”但“合作”的意义却不大，这就体现了制作组在游戏的平衡性上没有拿捏到位。

《启蒙》发售后最被人诟病的是出奇多的 BUG，即便在正式发售前进行了公测，但成品中仍有怪物穿墙移动攻击等诸如此类的恶性 BUG。

不出所料，游戏在发售后的短时间内收到了大量退款申请，很多媒体都将本作评为了 2015 年的“年度最差游戏”。雪上加霜的是，在线玩家的流失让《启蒙》的服务器很快就“鬼服”了。即便制作组在 2016 年推出了补丁对本作进行了优化，那些没有选择退款的可怜玩家们在进入游戏后再一次大失所望了，直呼 Pure FPS 烂泥扶不上墙。虽然服务器并没有被关闭，但如今在 Steam 平台上拥有《启蒙》的玩家只能选择单机模式在洛维奇闲逛了。


Atari 酒店概念图。

结语

面对第三次拯救“《鬼屋魔影》系列”的机会，Atari 和 Pure FPS 可以说是一败涂地。从后来的各种操作来看，已经在游戏业经历过太多挫折的 Atari 可能早就想一走了之了。

2017 年，Atari 宣布将推出一款怀旧用主机 Ataribox（之后改名为 Atari VCS），该主机搭载 1 个 HDMI 接口、4 个 USB 插口以及 SD 储存卡插槽，可以用来游玩 Atari 2600 和 Atari 5200 的经典游戏。

2020 年，在新冠疫情蔓延之时，Atari 官网上线了 Atari Token，试图在虚拟货币领域分一杯羹。

2021 年，Atari 开始涉足酒店行业，在迪拜、直布罗陀及西班牙等地大肆兴建 Atari Hotel。同年，Atari 单独成立子公司 Atari Gaming，致力于开发免费游戏及手机游戏。

这一系列的操作几乎可以说 Atari 退出了传统游戏业，那么“《鬼屋魔影》系列”又将何去何从呢？

在 2018 年 9 月，Atari 已将该 IP 卖给了 THQ Nordic——这家前身为 Nordic Games 的奥地利公司在 2014 年收购了破产的老牌美国发行商 THQ 后摇身一变，成为了手握众多经典 IP 的发行大厂。不过 3 年多的时间过去了，“《鬼屋魔影》系列”新作仍杳无音讯。2022 年恰好是系列的 30 周年，我们也只能默默祈祷爱德华 · 卡恩比能在未来再次接到新的委托。



冒险、探索与觉悟之旅

“《逆转裁判》系列”20年回顾

文：草莓　编：J　美编：Juxi

“異議あり！”

在百花齐放的文字冒险游戏领域里，《逆转裁判》的地位极为特殊。从2001年系列首部作品开始，它就确立了“法庭辩论”这一表现形式的基本框架和核心要素，并且直到今天仍然自成一派。系列前三作“成步堂三部曲”当中的人物形象深入人心，甚至能时常听到部分受其影响的玩家立志成为维护正义的法律工作者；续作与衍生作也有着各自规模颇大的爱好者群体，讨论范围也不仅局限于游戏本身。《逆转裁判》这一IP在不断延伸拓展下，逐渐形成了独特的文化现象。

《逆转裁判》在全世界的影响力，也是其特殊性的一大体现。在我国，得益于民间爱好者的推广，以及日本游戏文化在国内有着相对较高的接受度，不少国内玩家在早些年便体验到了“法庭战斗”的魅力；然而，在游戏文化截然不同的欧美圈子里，《逆转裁判》同样取得了商业上的成功，收获了一票忠实粉丝。在此之上，中国的《逆转裁判》爱好者群体的面貌，与日本、欧美地区的爱好者们都有着相当大的区别。对于一个源自日本、游戏中也有着众多日本元素的文字冒险游戏而言，这样的结果并不多见。

同时各位还要留意到，现在被我们习以为常的法庭辩论的模式，在游戏开发之初曾饱受质疑——在当时，不少人认为这种法庭机制无趣、乏味，难以吸引玩家。而如今系列已经度过20周年，如何在这一模式的基础上做出发展、突破，同样是开发组、爱好者的心之所系。此外，不能忽略的是“《逆转裁判》系列”在“成步堂三部曲”的全盛之后，还经历过被部分爱好者称为“黑历史”的事件与长达数年的低谷期，其影响直至今日。

从一个带有实验性质、前途未卜的小制作，到具有世界级影响力和成熟展开的大型IP，“《逆转裁判》系列”的20年，即使是放在整个电子游戏史的叙事中，也是一个饶有趣味的特别案例。游戏系列初创的“冒险”、试图找到新突破点的“探索”，以及最终前进的“觉悟”，这些就是接下来我们要回顾的、属于《逆转裁判》的故事。

PS：鉴于《逆转裁判》初代是2001年10月12日发售，因此截至本文刊登，“《逆转裁判》系列”还处在20周年的周期

冒险篇

《逆转裁判》：法庭辩论内核的确立

“《逆转裁判》系列”的创造者巧舟是一位不折不扣的“推理迷”。在加入 Capcom 之前，他就热衷于阅读各类推理小说——在欧美方面，有柯南·道尔的《夏洛克·福尔摩斯》、G·K·切斯特顿的《布朗神父》等；而在日本推理小说里，巧舟则青睐包括本格推理代表作家江户川乱步、新本格派有栖川有栖，以及推理作家兼魔术师泡坂妻夫等人的作品。

因此，后来当他回忆 1994 年决定加入 Capcom 的情形时，尽管想不起来为什么选择了 Capcom，但对于进入游戏业界的重要理由却依然印象深刻——那就是为了制作“真正的解谜游戏”。

当然了，在巧舟加入 Capcom 的那段时期，市面上也有不少拥有推理、解谜要素的电子游戏。然而在巧舟眼里，这些游戏都不能令人满意。这其中固然有剧本不够出色，谜题和手法稀松平常的缘故，但更重要的原因在于电子游戏这一媒介的特性。电子游戏具有相对更高的互动性，这就要求游戏制作人得能充分调动起玩家的兴趣。可是，不少解谜游戏的“互动”仅仅是让看完大篇幅剧情演出的玩家选择谜题的“正确答案”（如凶杀案的凶手是谁？使用了什么手法？），激励反馈较弱，容易显得无聊。巧舟最初的设想则是制作一款“侦探游戏”，让玩家扮演侦探、自己发现线索，然后推理出事情的真相。这样一来，互动和反馈效应就会明显增强。

不过，这个“侦探游戏”设想最初被 Capcom 高层否决了。在那个电子游戏快速发展的年代，公司里各个开发部都需要源源不断的新人加入。为了让新人能在日后独当一面，他们必须从小项目做起，接受锻炼。新入社的巧舟自然也不例外——他被安排到一个名叫《学校恐怖传说 花子来了！！》（学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!）的动画改编项目中担任企划。此后，他被当时的上级、以“《生化危机》系列”著称的三上真司看中，从而参与了《恐龙危机》（Dino Crisis）及其续作的开发——尽管巧舟对恐龙一窍不通。在《恐龙危机》开发的途中，他还参与了被取消的《生化危机 2》的原型（包括三上真司在内，不少人通常称其为《生化危机 1.5》）。

在巧舟的监督下，《恐龙危机 2》取得了一定的成功。对结果感到满意的三上真司告诉巧舟，现在他可以为巧舟提供 6 个月的时间，而在这段时间里巧舟可以做任何喜欢的项目。此后，公司给巧舟的新团队安排了几名新面孔——这和之前巧舟被安排到其他企划一样，都是为了锻炼新人。

这下子，巧舟终于可以放开手脚，投入到他心目中的“侦探游戏”项目里。他一人就担任了项目的企划、剧本等多项工作。不过，他首先要解决的，依然是游戏的玩法。前面提到过，对于解谜游戏而言，“互动性”，或者说“参与感”，是重中之重。而巧舟的“侦探游戏”设想最初被高层否决，一个重要原因是担心其表现力不足，在众多同类游戏里难以脱颖而出。如何处理这个核心问题，成为了巧舟的重点课题。

不久，开发团队的成员跑到当地法院进行考察取材，因为他们被告知，游戏演出将会采用法庭辩论的形式。很多人都疑惑不解：法庭辩论那么复杂，为什么要选择这种形式？这样做出来的游戏真的会好玩吗？

其实，这里巧舟的思维逻辑是非常“一点直线”的。既然要增加游戏的互动性，那么就需要让玩家在游戏过程中更主动、更多地进行选择。“更多地选择”这一点乍听起来，容易和那些拥有庞大剧情分支、多结局的文字冒险游戏联系起来，但对于侦探解谜游戏而言，“真相只有一个”，不需要多结局设定。巧舟在这里确定了一个思路：游戏的目的并不在于寻找作案者，而是如何抽丝剥茧地揭穿作案者的谎言。

于是乎，《逆转裁判》的系统开始成型。《逆转裁判》的各个章节由数个“侦探”和“法庭”环节构成：“侦探”环节由玩家探索事件现场、与角色对话，同时还能与场景中的物品交互从而发现线索——这点与市面上其他的文字

冒险游戏别无二致；而“法庭”环节则是游戏设计发力的重点——开发团队对常规的法庭流程进行了大幅修改，让其服务于叙事节奏。具体而言，检方检察官和证人会提出对事件真相的一些解释，而辩方律师则通过证物，指摘这些解释中的漏洞，并陈述自己的立证。玩家在一轮轮法庭攻防战和“逆转”中，逐步揭开真相。

巧舟在撰写《逆转裁判》剧本时，尤其注重对人物和气氛的刻画。当时也许有人会觉得，参与过《生化危机》制作的巧舟会给剧本带来惊悚的气氛，但实际上，幽默、有趣而不失可信度的“逆转”世界，才是他所追求的效果。巧舟的人物塑造，加上岩元辰郎对“漫画式”人物的把握，《逆转裁判》在 GBA 平台上达到了事半功倍的表现力。据开发团队回忆，本来游戏的目标平台并不是 GBA，而是 GBC——但他们在看到了当时正在开发的 GBA《洛克人》续作后，便改变了主意。

这样一部独特的法庭题材游戏，应该给它取名叫什么名字呢？在企划阶段，团队内部提出的名字五花八门——如“成步堂君的绝叫裁判”（なるほどくんの　絶叫裁判）、“美丽的判决”（美しき判決）、“辩护三兄弟”（べんご３兄弟）……在这一大堆名字当中，巧舟和几个朋友最中意的是“生存裁判”（サバイバン）。最终，是三上真司提出了“逆转裁判”这一名称，之后的就是历史了。

虽然开发时间比预定的 6 个月延长了一段时间，但《逆转裁判》在发售后取得了不错的成绩：包括 fami 通在内的日本游戏媒体普遍赞赏了游戏取材于法庭的创意；在商业成绩方面，游戏虽然只有 20 万套左右的销量，但仍有着良好的玩家反馈。而有了《逆转裁判》以及之前的《恐龙危机》等制作经验，巧舟本人在 Capcom 也被视作“中坚的”游戏制作人。他当时并没有想到，这部似乎有点“小品”性质的作品，会成为他最闪亮的招牌。







❶《逆转裁判》原先的企划案，初期企划名称为“生存裁判”。可以看到，早期设定的成步堂和御剑与我们如今所熟知的形象完全不同。

❷ 巧舟

《逆转裁判2》《逆转裁判3》：经典之三锤定音

在《逆转裁判》开发进入中盘时，开发团队曾考虑过：如果《逆转裁判》素质过硬，或许能推出续作。不过，巧舟对待《逆转裁判》的态度是“一次做好”——他将当时能想到的所有点子都放进游戏里，而且在游戏终章对故事进行了很好的收束。此外，在当时多数人眼中，《逆转裁判》也很难说是“前途无量”，仅此一部作品，似乎也已经够了。不过，巧舟的上级、为《逆转裁判》取名的“制作总指挥”三上真司并不这么想。他对这部作品的未来潜力相当看好，要求团队开发续作，而且是要做成三部曲的形式。

巧舟在《逆转裁判》的开发日记当中写道，当他休完长假返回 Capcom 时，这份工作就劈头盖脸地砸了过来。负责的制作人是这么对巧舟说：“巧先生，早上好。我希望你在开发正式开始前完成整部剧本。5 个章节。留给你的时间只有三个半月。”



《逆转裁判 2》的新游戏系统“精神枷锁”。

与具有实验性质的《逆转裁判》相比，这部制作规模更大的续作，留给巧舟写作的时间却少了足足一个月。更加令人惊奇的是，巧舟及其团队还真就实现了这个看似不可能完成的目标，令《逆转裁判 2》在初代发售一年之后就得以推出。

与初代相比，《逆转裁判 2》在推理解谜方面有了新的突破。根据此前收集到的反馈，游戏制作人认为《逆转裁判》的法庭部分虽属于初创产物，但已经相当完善，不需要大的改动，而侦探（调查）部分就稍显平淡，需要在这里加入新的元素。为此，巧舟特意为游戏加入了用来看穿谎言的游戏机制——“精神枷锁”。借助道具，主角能够发现某位关键人物正在试图用谎言隐瞒真相，而通过与法庭辩论机制类似的“证言 - 举证”范式，玩家可以用逻辑的力量揭穿谎言。

也许是认为初代《逆转裁判》流程较短、难度也相对较低的缘故，《逆转裁判 2》在难度上也颇有“加料”。除了上面提到的精神枷锁外，游戏还在举证上加入了举证人物的要素。这在提高游戏灵活性的同时，也大大提高了玩家的试错成本，因为可供举证的选项剧增。这一设计在事后普遍被认为是一个失误。不过至少在那时，制作组为了提高这款续作的“可玩性”可以说是绞尽脑汁。

《逆转裁判 2》同样收获了相对正面的评价，销量也比前作有所提升，这标志着《逆转裁判》作为一个游戏品牌开始走向成熟。在这之后，团队马不停蹄地投入到三部曲收官之作——《逆转裁判 3》的制作中。该作在游戏系统上并没有明显的改动，但由于其“三部曲终章”的性质，制作组把重点放在文字冒险游戏的核心——故事上。围绕着灵媒师家族绫里家的恩怨，新作讲述了游戏人物各自不同但又互相交汇的命运。巧舟对本作的故事构思所耗费的时间比前作的还要长，而收官之作漂亮的剧情收束，在塑造、升华人物形象的同时，也将《逆转裁判》带到了一个空前的高峰。

在新世纪的最初几年里，《逆转裁判》带给玩家的，是如今也难以复制的震撼。不过，由于彼时的“《逆转裁判》系列”仍只在日本地区发行，因此在日本之外仅仅停留在非常小众的层面上，还没有完全释放其巨大的影响力。随着 GBA 向 NDS 平台的换代升级，《逆转裁判》也尝试寻找机会，远渡重洋，在欧美世界寻找新的知音。





❶ 出自官方 Fanbook《なるほど！逆転裁判》（原来如此！逆转裁判）。

❷《逆转裁判 3》为“成步堂三部曲”完美收官。



《复苏的逆转》：远渡重洋的“王牌律师”





❶ 由于《逆转裁判》的世界被搬到了美国，进而出现了“日利福尼亚”的情况。

❷ 《逆转裁判》英文本地化的重要人物 Janet Hsu。她后来主导了《大逆转裁判编年史》的英文本地化工作，受到广泛赞誉。

《逆转裁判 3》在 GBA 平台发售后不久，任天堂正在开发中的 NDS 在 E3 上初次露面。尽管任天堂的家用机 NGC 在市场上反响不佳，但在掌机领域他们还是拥有极强的号召力。考虑到任天堂加大了对北美、欧洲市场的投入，因此哪怕 Capcom 的高层尚未就《逆转裁判》是否要制作续作达成共识，但在针对未来的 NDS 平台以及海外市场移植《逆转裁判》三部曲的事情上，高层的想法很快达成一致。

可惜的是，《逆转裁判》在立项之初，并没有考虑过全球化的问题。事实上，在《逆转裁判》初代发售后，巧舟本人曾就游戏是否要推出其他语言的版本咨询过高层，得到的反馈是“没有计划”——这正是《逆转裁判 2》和《逆转裁判 3》当中出现了更多日本元素的原因之一（例如谐音谜题、对“灵媒”的进一步描写等等）。

阻碍《逆转裁判》远渡重洋的，自然是“文字”。彼时，来自日本的视觉小说对于欧美受众来说并不普遍；更糟糕的，是这类作品的翻译质量普遍低下，以及游戏本身题材的水土不服——毕竟《逆转裁判》就是在恋爱故事当道的市场中崭露头角的“异类”。

毫无疑问，只有得当的本地化引介，与普适性更强的故事结合起来，才有望在欧美市场获得青睐。这一点和中国的情况就有所区别：得益于当时爱好者群体的“自发推广”，加上同为亚洲地区，文化层面上更为接近，国内玩家才更早地体验到《逆转裁判》的魅力，在此按下不表。

随着“成步堂三部曲”大获成功，期望《逆转裁判》登陆美国的 Capcom 找到了一家名叫 Bowne Global 的本地化公司。而 Bowne Global 又找到了一位叫亚力克斯·史密斯（Alex Smith）的老练译者——他曾经参与过《最终幻想 XII》《放浪冒险谭》《战场女武神》等 RPG 的本地化工作。

当时，史密斯本来正在忙于翻译《最终幻想 XII》，但恰好在《最终幻想 XII》开发中途出现了总监松野泰己离职、开发人员更迭、进度押后的情况，史密斯的工期突然“闲”了下来，而《逆转裁判》就适时地出现了他的视线里。史密斯本人对《逆转裁判》知之甚少。不过，在简单体验游戏之后，他就被游戏叙事表现出的诙谐和独特的“喜剧感”所吸引。在这之后，史密斯与同事史蒂夫·安德森（Steve Anderson）一起开始了《逆转裁判》（英文版名为“Ace Attorney”（王牌律师））的本地化工作。

很快，他们就遇到了一个无法回避的问题：在本地化

版本的《逆转裁判》中，要不要把故事发生的地点改为美国？

在稍早的时候，将文化产品“美国化”，是美国引进日本动画、游戏的主流策略。不过，在降低欧美受众认知成本的同时，这样的本地化策略常常会出现尴尬的情况，典型如 4Kids 引进的动画《游戏王》《精灵宝可梦》等都搞出过指鹿为马的事情。后来的引进策略开始更多地保留作品的原汁原味，不过在《逆转裁判》本地化那会，是否要对游戏世界观进行调整，还是一项值得辩论的议题。

也许是命运作怪，史密斯留意到，在游戏第一章“第一次的逆转”中有这样的情节：被害人从纽约回到日本，没有调整时钟的时差，而这一细节正是成步堂在审判中指出证人矛盾的重要线索。这下史密斯犯了难，如果直接按原作“从纽约回国”翻译，在美国的设定岂不是要闹笑话？但如果不按原作翻译，就要立刻对美版的故事设定加以调整。

最终，史密斯选择了后者。于是，在美国发售的《逆转裁判》中，事件的发生地变成了美国，第一话的问题得以解决。然而，翻译越往后推进，史密斯等人就越感受到这个草率决定所带来的影响。且不说具有神话色彩的“灵媒”与明显写着“江户大将军”的特摄片，仅仅是其行文，就已经有着无法掩盖的日本气息。

而游戏在美国发售后，其“美国加州”的地点设定被粉丝讥称为“日利福尼亚”（Japanifornia）。同时期加入 Capcom、后来负责《大逆转裁判编年史》本地化的 Janet Hsu 就曾表示，当她看到美版《逆转裁判 2》的“美国村庄”仓院之里（绫里家族居住的村庄）时，心里也犯了犯嘀咕。

开弓没有回头箭，既然这“日利福尼亚”的“雅号”是一定要受下来了，那么就不妨做好这个假想中的“日本加州”。最终，他们也成功。制作组考量了每一段对话所埋藏的梗，各类情节也经过仔细的考究。在本地化的过程中，他们并没有完全忠实于原文（这是几乎不可能完成的任务），而是承担了“解释”（interpret）的作用。对于一段可能存在梗或者日式幽默的对话，本地化组首先明确其在原作中的含义，并思考这类对话会给日本玩家带来怎样的乐趣。之后，他们完全改写这段对话，尽可能让其他语言的玩家也能感受到与原文接近的幽默。

在角色名字方面，制作组也给予了最充分的关照，因为这也是《逆转裁判》日式幽默的重点。例如成步堂（なるほど），最终译为 Wright（音同 Right），和角色定位相当符合；又例如《逆转裁判》第一话的真凶山野星雄，这一名字让日语母语使用者一看一定是会心一笑——山（やま）野（の）星雄（ほしお），实际上就是“事件的犯人”——怎么翻译更好呢？在本地化过程中，制作组成员们并没有拘泥于翻译出“事件的犯人”，而是为其取名“Frank Sahwit”（Frank saw it，弗兰克看到了），并在最终揭露时添加了一段英文版独有的对话：

“Proof enough for you, **Mr. Sahwit**? Or should I say... **Mr. Did It**!”



《逆转裁判》的英文本地化非常值得称道。

这样一来，就达到乃至超越了原作的“笑点”。

成功的本地化，带来了令 Capcom 为之意外的销量，也带来了一批新的粉丝群体。《逆转裁判》并没有像很多早期的日本视觉小说游戏那样本地化失败，或者根本不敢本地化，并在此后成为了少部分“Weeaboo”口中具有“Cult”性质的作品。

NDS 上的“成步堂三部曲”在欧美市场收获颇丰，与此同时，NDS 平台的《逆转裁判》新作，也被提上了日程。


《复苏的逆转》



探索篇

《逆转裁判4》：世代交替，还是新旧折衷？

《逆转裁判 3》为“成步堂三部曲”做了相当完美的收官。此时，在巧舟的心中，成步堂龙一的故事已经结束了。至于《逆转裁判》的创作，也自然是告一段落了。为此，他干脆解散了制作团队。而对制作侦探游戏情有独钟的他，开始探索一个新的点子——后来这个点子演化为深受巧舟粉丝赞誉的《幽灵诡计》，不过这是后话。2014 年，巧舟接受英国《任天堂官方杂志》（Official Nintendo Magazine）采访时表示：

“我觉得成步堂的故事已经讲完了，这个系列不应该再继续下去。知道在何时结束故事非常重要，我不希望强行延续故事，使其笼罩在过去的阴影之下。”

然而，通过《复苏的逆转》，《逆转裁判》已经变成了一个在全球范围内都有影响力的 IP，续作可谓是箭在弦上，不得不发。此时，巧舟的立场变得有些微妙。由他一手创造出来的游戏系列能够乘势发展，这当然让他十分欣喜；但是，如果成步堂龙一的故事就因此得强行续写下去的话，很有可能会出现创作者与玩家都不愿看到的情况。经过仔细思考，他得出了一个结论：如果一定要为游戏制作续作，那么它应当拥有一个全新的故事。全新的故事会让新玩家更容易接受，而且也更容易给玩家们带来惊喜。不过归其原因，还是基于剧本创作者立场上出发的“个人愿望”。

令巧舟感到意外的是，这个想法竟然获得了 Capcom 的认可。但随之附加的条件有两个（有说法称这两个要求是稻船敬二提的）：

1. 要让前作角色在游戏中登场——其中，成步堂龙一必须登场。

2. 故事中需要出现“裁判员制度”。



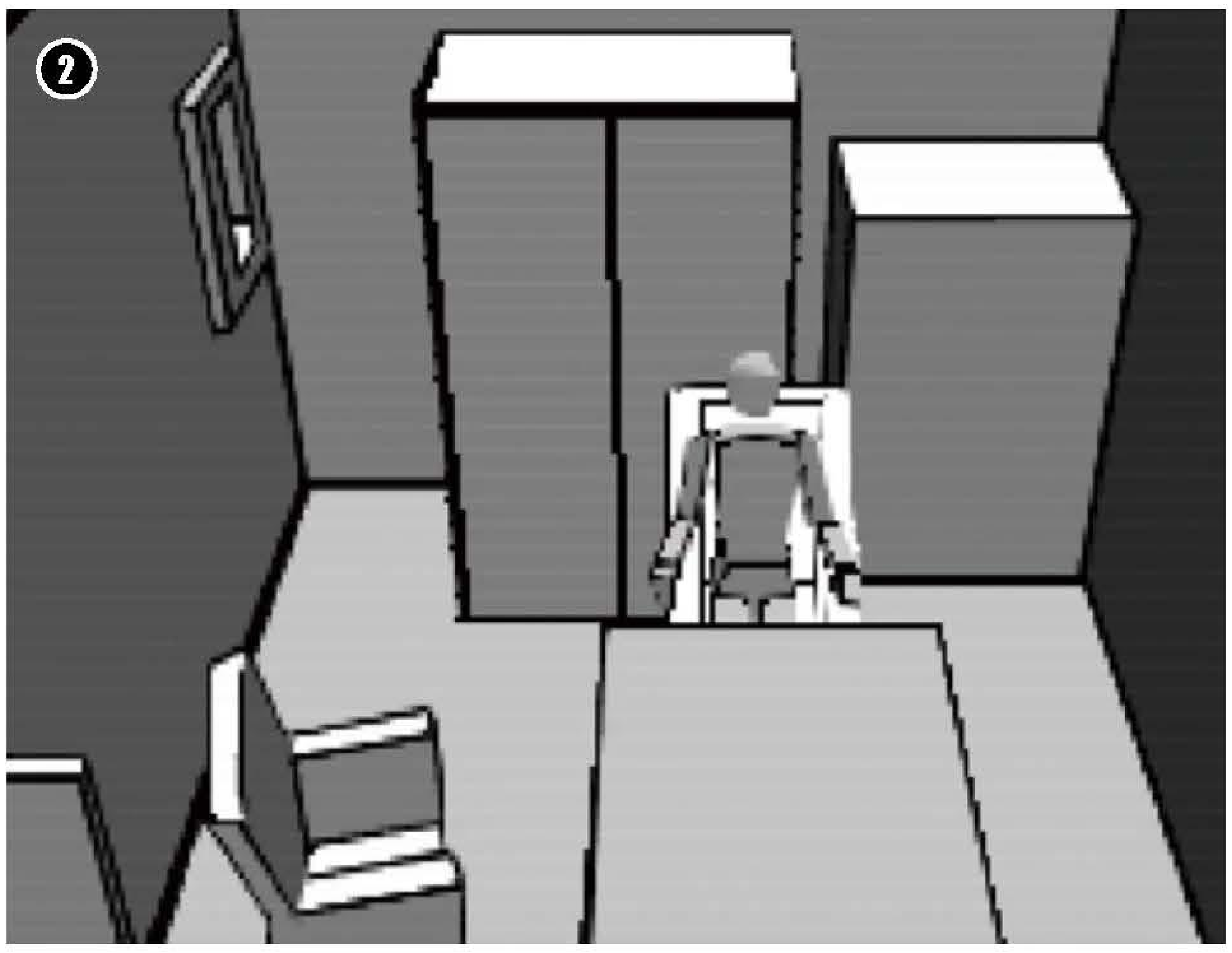
2009 年，裁判员制度被引进日本。不过，《逆转裁判》从始至终都没有忠实地演绎过这一制度。

❶ 稻船敬二

❷ 《逆转裁判 4》引入了 3D 的场景还原。

❸ 《逆转裁判 4》的新系统——“看穿”。







这两个条件以当时的客观视角看，还是相当实际的。“成步堂三部曲”已经拥有了很高的知名度，让前作角色登场对市场营销是有很大的帮助。此外，《逆转裁判》的成功甚至吸引了日本法务省的注意——尽管游戏本身和真正的法庭并没有太大关系。彼时，裁判员制度（也就是陪审官制度）正在引进日本，Capcom 的高层希望游戏能跟进“时事热点”。

巧舟对这两个条件头痛不已：既然是一个全新的故事，那怎么才能让成步堂龙一登场呢？一般的思路会指向一个“更加富有经验的”成步堂，但是巧舟觉得这样写会很无聊，因此他必须找到一个更适合成步堂的角色定位。这个位置还得相对比较重要——毕竟可以预见，成步堂龙一的形象将会占据宣传图的很大一部分。至于裁判员制度，要以巧舟本人只知“六法全书”名字的法律功夫来应对，就有些强人所难。在企划阶段，巧舟甚至与同事讨论过是否要由其他人撰写剧本。

最后，巧舟还是决定自己完成《逆转裁判 4》的剧本。就这样，紧锣密鼓的开发工作开始了。

在企划最初阶段，《逆转裁判 4》被定位为一部“全新的《逆转裁判》”。除了核心的法庭辩论机制以外，从新玩法、新角色，到新剧情，几乎每一个细节都有“新东西”。包括新人远藤充和在《复苏的逆转》那会加入逆转开发组的山崎刚、松川美苗等人在内的其他成员，将大量的时间放在了新玩法的探索上。本作最有噱头的新要素是“看穿”——这是一个与前作“精神枷锁”类似、都是服务于侦探环节的推理解谜系统。玩家通过发现特定证言过程中证人的“小动作”，推理出小动作出现的理由，从而梳理逻辑或发现矛盾。

至于巧舟本人，他对“全新”这一定位尤其在意，因为在“成步堂龙一登场”是硬性条件的前提下，他的写作很难不“偏心”过去在他笔下活跃的角色。抱着“全新制作”的觉悟，巧舟不仅“大笔一挥”，将故事的时间线推到七年之后，更将登场的前作角色控制在了最低的限度。







❶ 作为其首部独立发行的作品，《雷顿教授与不可思议的小镇》让 LEVEL-5 名声大振。

❷《雷顿教授 VS 逆转裁判》是系列 3D 化以及引入动画的首次尝试。

作为 3DS 平台上的第一部《逆转》，此次与《雷顿教授》一起转向 3D 的“探路”，对后续《逆转裁判》的发展有着很大的意义。此前，包括岩元辰郎、涂和也等原画师们的工作，都是以 2D 的形式在作品中呈现。“漫画感”是 GBA/NDS 时代“《逆转裁判》系列”的主基调：角色夸张而诙谐的动作，看起来就像跃出纸张的漫画人物。

《复苏的逆转》《逆转裁判 4》等都做过一些 3D 化的尝试，最终没有全盘 3D 化——一方面是出于机能和容量的考虑；另一方面也是因为《逆转裁判》想要走向全 3D 还是有难度的。

在 2D 与 3D 不同表现力的平衡上，《雷顿教授 VS 逆转裁判》选择了注重 3D 表现。“裸眼 3D”在世代之交的特殊时间段还是很有吸引力和号召力的，而这也一直是逆转制作组想要的。游戏在很多地方都采用了 3D 动画演出，包括前作一直想做但没能做成的搜查 3D 化，都在本作得以实现。

有趣的 NPC 角色是《雷顿教授》与《逆转裁判》的一大共通特色，但两者的不同之处在于：《逆转裁判》中的人物数量相对比较精简，如同证物般，每一个角色在故事中都起到了一定程度上推动剧情的作用（少数恶搞角色除外）；《雷顿教授》的人物则相对多出不少，更注重整体氛围的营造。巧舟从这里入手，提出了“多证人系统”的假想：既然迷宫城小镇里有如此之多的鲜活人物，那么让他们同时站到证言台上不是更好吗？

虽然前期已经历经险阻，这部作品的后续开发依然困难重重，其中不少在开发后期集中爆发，如 3D 模型的美术细节、侦探流程的设计等等，体现了 LEVEL-5 与 Capcom 这次特殊合作不够顺畅的一面。而合作中出现的问题，最终也反映到了游戏评价上。玩家普遍的反馈是：想法虽好，但最终成品似乎没有跟上预期。融合《雷顿教授》与《逆转裁判》的玩法，终究是一项极大的挑战，而 LEVEL-5 方面在《雷顿教授》上的把控，虽然能让巧舟尝试一些新的东西，但还是或多或少存在限制。



在《雷顿教授 VS 逆转裁判》的公开发布会上，日野晃博向他邀请来的巧舟开玩笑称：“我也没想到这个游戏能得以开发。他不去做《逆转裁判 5》真的好吗？”当然，这个玩笑也包含一些认真的成分，因为巧舟确实和后续《逆转裁判 5》的开发没有任何关系了。

就连 Capcom 指明要加入的成步堂龙一，巧舟也毫不手软——他在角色原案创作时直接给原画担当涂和也下达指示，要求让其看上去一点也不像成步堂，要显得更加阴暗；同时，他还希望宣发部门不要“剧透”成步堂的身份，让玩家从震惊中获得新鲜感。现在还有传言称《逆转裁判 4》的成步堂原定是另外一个角色。这个传言如今难以求证，但至少部分爱好者们会得出这样的结论，或有这样的印象，正是巧舟上述安排的直接结果。有意思的是，这种传言也并非无中生有。在《逆转裁判》15 周年之际，官方曾推出过一部百科全书《逆转大全》。其中，在初代早期企划案里可以发现主角团中有一个“六年前因为某场案件离开法庭的传奇律师”，或许正是《逆转裁判 4》成步堂的灵感来源之一。

比起对待前作角色的“大甩包袱”，新角色的设计则体现了另一个层面上的困难。在最初《逆转裁判》剧本中，巧舟有意地不刻画主角成步堂龙一的形象，甚至可以说成步堂就是巧舟本人的一个投影。在“成步堂三部曲”中，这样的设计让玩家获得代入感，但是新角色在保留可代入的特性之外，考虑到成步堂本身已经登场，还得做出区别，这就是困难所在。也许是这里的纠结使然，最终整个主角团的设定和最初所预想的相差甚远。

除了成步堂龙一的登场之外，Capcom 对《逆转裁判 4》企划开出的另一个条件是“裁判员制度”。不过，它并不是系列求变的全部；为了寻求叙事的突破，系列一直在尝试处理一些更加深刻的话题。例如，在《逆转裁判 2》终章，出现了“知道真相的情况下，如何进行辩护”的情节；《逆转裁判 3》则有案件涉及到了源自罗马法的“一事不再理”(Non bis in idem)的诉讼法原则；就连系列初代，也涉及到诉讼时效的概念。

不过，从《复苏的逆转》开始，《逆转裁判》在“法律叙事”上就有一些用力过猛的趋势——特别是与巧舟创造的、号称不超过三天结案的“序审法庭”结合在一起，让制作组相当为难。

《复苏的逆转》的法庭辩论涉及到了非法证据排除规则（Exclusionary Rule），但游戏内描写的所谓“证据法”与现实情况相差甚远，可以认为完全是为了游戏情节需要而设计的。《逆转裁判 4》就更进一步，在证据的意义方面大做文章：在游戏的序章，就涉及到针对一项法律不认可的证物而展开的法庭辩论。在这场辩论中，裁判长最终的判断并不像往常一样，取决于证据链本身是否完备，而更多地依赖于言语之间引导出来的新线索；第三章中则出现了各种互相包庇的情形，让犯罪者伏法的依然不是证据本身。

系列爱好者们也用实际的声音和行动回应了这部似乎有些离经叛道的新作。在主角更换的情报宣布时，在《逆转裁判》“古参”中就有担忧的声音存在，但整体上大家仍然是持期待态度。然而，随着情报一点一点透露出来——特别是关于前作主角成步堂龙一的情报——很多爱好者们就坐不住了。“刀片”纷至沓来，飞向逆转制作组，在各个游戏社区中一石激起千层浪。在游戏发售之后，争议愈演愈烈，一直持续到多年后《逆转裁判 5》发售都没有停止的迹象。玩家批判的问题主要在谜题的“不完全燃烧”（即没能彻底解决）、剧情中出现的各类漏洞、人物设定不讨喜等等。不过，其中最为核心的、同时也是最大的罪名是：

“《逆转裁判 4》背叛了玩家。”

一位粉丝写下了这样的一段话：“经历了三部曲的历练，成步堂龙一就是正义的代表。尽管七年后在幕后掌控一切的成步堂很酷，但是他在精神的内核上不是成步堂。这样的角色破坏了成步堂龙一。”这段话当然还可以讨论，但《逆转裁判 4》对正义的表现力不足，是被大多数玩家承认的。开发组刻意表达的“法庭的黑暗面”，在玩家这里不仅没有得到认可，反而适得其反，破坏了从“成步堂三部曲”一路走来的玩家的信心。

当然了，也有少数粉丝发帖表示了对《逆转裁判 4》的支持。这体现出了一个残酷的事实：如果《逆转裁判 4》不是《逆转裁判 3》的续作，它所受到的评价可能会更高。“成步堂三部曲”将成步堂龙一以及其他主角的形象建立起来的同时，也让他们成为了一笔难以处理的财产——玩家所期待的故事，与制作组所设想的故事之间，产生了不可调和的冲突。

自《逆转裁判 4》发售以来，已经过去十多年，其“最佳赏味期”已经过去。十年之后，游戏迎来了在 3DS 平台上的复刻，然而销量甚至不足一万套。预定与《逆转裁判 4》一同推出的开发博客、画册、周边等企划展开，也因此大受打击。就像牙琉雾人的“黑色枷锁”般，这段故事被永远地埋藏在每个当事者的内心深处，而《逆转裁判 4》也逐渐变成了玩家群体间口口相传的“黑历史”。



“《逆转检察官》系列”：新团队，新点子

尽管《逆转裁判 4》令系列在爱好者之间的口碑遭到一定程度上的破坏，《逆转裁判 4》本身也并不受待见。但是作为 IP，“逆转裁判”仍然有着很高的商业价值。它刚刚远渡重洋，便在其他大洲收获了一批狂热粉丝——这种境遇有点像 80 年代红极一时的偶像组合 Pink Lady（ピンク·レディー）。同人文化发展也进入高点——“逆转裁判”不仅有着大量二次创作，甚至能够举办 Only 展。Capcom CEO 辻本宪三在《逆转裁判 4》发售不久后也自信地表态称，《逆转裁判 5》已经进入了立项阶段。然而，由于《逆转裁判 4》销售后劲不足且遭遇广泛批评，续作也仅仅是进入立项阶段而已。

至于巧舟，他在《逆转裁判 4》之后便从逆转开发组抽身，投入到他几年前就已经开始谋划的《幽灵诡计》中。今天，不少巧舟的粉丝将《幽灵诡计》奉为其最优秀的作品，而媒体评论也大多对本作给予好评。不过，从商业的角度来看，《幽灵诡计》并没有达成销售预期。除了“巧舟新作”的光环和“主角在开场就已经死了”这一设定比较吸睛之外，这部作品在宣传层面完全是个灾难。制作组的宣传手段是邀请名人体验本作，然后让其发表感想——不得不承认，这是当时他们能想到的最好的宣传方式，但也没有什么宣传会比这更差了。

以常理观之，既然巧舟已经被容许开发《逆转裁判》之外的作品，而且那些游戏也被现实证明了没有什么商业前景；那么接下来，他一定会回到原来的开发组，继续担纲正统续作的总监督吧？

巧舟自己当时怎么想，如今不得而知，但至少逆转制作组当时并没有抛开巧舟开发《逆转裁判 5》的打算：一方面，《逆转裁判 4》毕竟是巧舟的剧本，当中有部分安排和用意，只有作者本人才能更好把握，“续写红楼”的事情风险不低；另一方面，当时的逆转制作组成员大多在经验上还有欠缺，贸然掌舵《逆转裁判 5》，需要承担很大的责任。

经历了《逆转裁判 4》的磨练，这个没有巧舟参与的逆转制作组还是很有想法的。在制作人江城元秀的大力推动下，团队决定在《逆转裁判》的世界观中做出一些不一样的尝试，而这一尝试最终转化的成果，就是讲述检察官御剑怜侍故事的“《逆转检察官》系列”。



“叫好不叫座”的《幽灵诡计》

最初《逆转检察官》仅仅被设想为一部小制作，团队为此投入的预算也不多；游戏早期确定的角色甚至不是御剑怜侍，而是在前作中活跃的新刑警宝月茜，因为初期的制作方向是强调“调查”的要素。不过，制作人江城对待这部作品相当有激情，不断地给山崎刚提建议，而山崎刚对这部衍生作也异常地认真。最终，《逆转检察官》的剧本长度远远超出了原本规划的量。





❶《逆转检察官》引入了“逻辑”和“现场还原”系统。

❷《逆转检察官 2》的“逻辑象棋”

山崎刚在本作相关的访谈中也提到了他对于“逆转”世界的理解。《逆转检察官》继承了“成步堂三部曲”的世界观，因此制作组保持了巧舟的设定。在组内，经常会出现类似“这不‘逆转’”“不，这很‘逆转’”的对话。这充分体现出“巧舟式角色”对《逆转裁判》贡献的同时，也让我们看到这个没有巧舟的新“逆转”团队所承受的压力。

游戏要素方面，《逆转检察官》新增了为御剑检察官形象而定制的“逻辑”系统，玩家可以体验将收集的情报进行整合的过程，改善了部分情节中过度依赖线性逻辑的问题；另外一个不错的创意是被称为“盗乐宝”的道具，通过它可以基于证词对犯罪现场进行视觉还原，还可以通过揭示矛盾来对现场进行相应的调整，使得叙事不再单纯依赖于“闪回”式回忆，增加了临场感。2011 年发售的《逆转检察官 2》在前作的基础上还增加了和精神枷锁有异曲同工之妙的“逻辑象棋”，主角通过与证人进行有策略性的对话，在言语中抓出马脚，从而击溃对方的防线。

相对遗憾的是，“《逆转检察官》系列”的反响并不算特别好。虽然游戏企划公开与后续宣传得到了很多御剑怜侍粉丝的欢迎，但到了游戏发售时，粉丝群体依然就《逆转裁判 4》的问题爆发论战，甚至有好事者揶揄制作组因前作反响较差而不敢做《逆转裁判 5》。

《逆转检察官》引入检察院侧的大量熟悉面孔这一点得到了好评，不过也有玩家批评剧情流程拖沓、平淡；好在《逆转检察官 2》被不少粉丝评价为“《逆转》系列”最优秀的剧本之一，一定程度上挽回了口碑。然而，成步堂龙一的缺席，相当程度地降低了这个衍生系列的号召力——特别在欧美地区，《逆转检察官》的表现低于预期，这可能是《逆转检察官 2》至今都没有英文本地化的原因之一。说到底，《逆转检察官》并不是正统的《逆转裁判》。



好在《逆转检察官》发售时，巧舟的《幽灵诡计》已经接近完成，《逆转裁判 5》的制作时机似乎也逐渐成熟。然而，正当大家以为正作开发能够在系列创始人巧舟的带领下得以延续时，事情开始朝向开发组和玩家群体们都想不到的方向发展。

《雷顿教授VS逆转裁判》：来自迷宫城的邀请书

2010年初，Capcom来了一位稀客：LEVEL-5的社长日野晃博。

在这之前，日野晃博已经与LEVEL-5度过十二年的光景，监督了“《暗云》系列”的开发，还与Square Enix合作开发多部《勇者斗恶龙》作品。早些时候，他们游戏的发行工作主要交给索尼。而到了2007年，他们开始自己做发行商，并转战任天堂平台。此时，在NDS上，他们刚刚有了两个成功的系列：《雷顿教授》和《闪电十一人》。由于此时LEVEL-5风头正劲，甚至可以理解成Capcom的直接竞争对手，谁也不知道日野晃博此时来到Capcom是打算做些什么。

正在全力完成《幽灵诡计》开发的巧舟，当然也不清楚日野晃博的用意。然而，日野晃博主动找到了他，并将自己的一个设想告诉了他：希望能推出《雷顿教授》与《逆转裁判》的联动作品。

这个想法让Capcom很多开发人员（包括巧舟自己）为之一惊。跨企划、跨公司的联动并不那么罕见，但是《雷顿教授》与《逆转裁判》的联动作品，必然需要双方的深度合作，这就不是普通的开发组成员能说了算的。巧舟后来回忆时说，他一边听着日野晃博的这个设想，一边想：这个想法，恐怕比较难实现吧。然后，巧舟简单地将这个设想整理成企划案交给了高层。而当时还在Capcom就职的稻船敬二则直接了当地说：“我认为这个项目80%会被Capcom否决，而且巧舟也不会参与到这部作品里。”

从结果来看，稻船敬二的两个猜测都没应验。这个听上去有些荒诞不经的联动企划案，竟然获得了Capcom的批准。而巧舟本人，则在日野晃博、涂和也等人的建议下，最终决定担纲《雷顿教授VS逆转裁判》的剧本和监督——准确地说，是巧舟自己在不断地给LEVEL-5方面提出建议的过程中，他自己也不知不觉地陷入了这个联动企划的“迷宫”。而这一切都是日野晃博所期望的——在这位《逆转裁判》大粉丝眼里，如果一部作品被冠名为《逆转裁判》的话，那么它一定要有巧舟的参与。

事实证明，《雷顿教授VS逆转裁判》的开发比想象中要艰难许多。如果没有巧舟的参与，这部联动作品投入的资源就不会太多，可能最终会成为一部小品作，或者干脆草草了事；但在巧舟参与进来之后，整个企划案的等级就有了一个质的提升。来自LEVEL-5和Capcom的开发成员们，没有一个人将这部作品视为简简单单的联动——《雷顿教授VS逆转裁判》的意义，他们是很清楚的。



LEVEL-5社长日野晃博





❶ 作为其首部独立发行的作品，《雷顿教授与不可思议的小镇》让 LEVEL-5 名声大振。

❷《雷顿教授 VS 逆转裁判》是系列 3D 化以及引入动画的首次尝试。

作为 3DS 平台上的第一部《逆转》，此次与《雷顿教授》一起转向 3D 的“探路”，对后续《逆转裁判》的发展有着很大的意义。此前，包括岩元辰郎、涂和也等原画师们的工作，都是以 2D 的形式在作品中呈现。“漫画感”是 GBA/NDS 时代“《逆转裁判》系列”的主基调：角色夸张而诙谐的动作，看起来就像跃出纸张的漫画人物。

《复苏的逆转》《逆转裁判 4》等都做过一些 3D 化的尝试，最终没有全盘 3D 化——一方面是出于机能和容量的考虑；另一方面也是因为《逆转裁判》想要走向全 3D 还是有难度的。

在 2D 与 3D 不同表现力的平衡上，《雷顿教授 VS 逆转裁判》选择了注重 3D 表现。“裸眼 3D”在世代之交的特殊时间段还是很有吸引力和号召力的，而这也一直是逆转制作组想要的。游戏在很多地方都采用了 3D 动画演出，包括前作一直想做但没能做成的搜查 3D 化，都在本作得以实现。

有趣的 NPC 角色是《雷顿教授》与《逆转裁判》的一大共通特色，但两者的不同之处在于：《逆转裁判》中的人物数量相对比较精简，如同证物般，每一个角色在故事中都起到了一定程度上推动剧情的作用（少数恶搞角色除外）；《雷顿教授》的人物则相对多出不少，更注重整体氛围的营造。巧舟从这里入手，提出了“多证人系统”的假想：既然迷宫城小镇里有如此之多的鲜活人物，那么让他们同时站到证言台上不是更好吗？

虽然前期已经历经险阻，这部作品的后续开发依然困难重重，其中不少在开发后期集中爆发，如 3D 模型的美术细节、侦探流程的设计等等，体现了 LEVEL-5 与 Capcom 这次特殊合作不够顺畅的一面。而合作中出现的问题，最终也反映到了游戏评价上。玩家普遍的反馈是：想法虽好，但最终成品似乎没有跟上预期。融合《雷顿教授》与《逆转裁判》的玩法，终究是一项极大的挑战，而 LEVEL-5 方面在《雷顿教授》上的把控，虽然能让巧舟尝试一些新的东西，但还是或多或少存在限制。



在《雷顿教授 VS 逆转裁判》的公开发布会上，日野晃博向他邀请来的巧舟开玩笑称：“我也没想到这个游戏能得以开发。他不去做《逆转裁判 5》真的好吗？”当然，这个玩笑也包含一些认真的成分，因为巧舟确实和后续《逆转裁判 5》的开发没有任何关系了。

觉悟篇

《逆转裁判5》《逆转裁判6》：守正出奇，成熟发展

经历过两部《逆转检察官》的开发后，逆转制作组的压力不减反增。《逆转检察官》某种程度上是制作组“为巧舟争取时间”的产物，而在巧舟仍投身于《雷顿教授 VS 逆转裁判》紧张开发的情况下，这样的策略已经难以持续。事实上，《雷顿教授 VS 逆转裁判》作为 3DS 平台上由两大公司合作开发的特别作品，其开发进度出奇缓慢，迟至 2012 年底才得以发售。如果真要等到那时巧舟回来再开发续作，爱好者群体的耐心可能就会到达极限。

《逆转裁判》等不起了。

在《逆转裁判》10 周年的特别活动上，没有巧舟的《逆转裁判 5》终于“千呼万唤始出来”。从活动的反响看，爱好者们对《逆转裁判 5》的热情丝毫不减，但对于山崎 - 江城制作团队来说，这意味着更大的挑战才刚刚开始。

首先要解决的是 3D 的问题。《雷顿教授 VS 逆转裁判》已经是一部 3D 作品，作为正统续作，《逆转裁判 5》也必须跟进。由于是针对 3DS 开发且吸取了《雷顿教授 VS 逆转裁判》的经验，《逆转裁判 5》特别注意了对角色模型和法庭表现的调整——特别是成步堂龙一的设计，制作组分别为“侦探”和“法庭”环节设计了不同的建模，使其更加贴合原作。此外，新作一改前作那稍显“小作坊制作”的配音，邀请了专业声优为角色配音，同时在过场动画、音乐音效方面，都有很大的进步。

不过，对《逆转裁判》而言，最重要的始终是一个良好的剧本。而在巧舟缺席的情况下，如何接续《逆转裁判 4》的剧情，就是开发组要考虑的重点。也许是经过了多方面的调查，山崎 - 江城制作组认为有必要让成步堂龙一“复活”。

在《逆转裁判 4》终章，成步堂表示过自己会“重新参加司法考试”，这至少是给成步堂的“复活”提供了剧情逻辑基础。但是，成步堂龙一如果要成为律师，如何处理他与王泥喜法介的关系，就是更为复杂的问题。在写作层面上，多主角叙事对创作者的笔力提出了更高的要求，一旦处理不当，可能会顾此失彼。当时在爱好者之间流传的主流猜测是，王泥喜法介有可能被“雪藏”，从而实现系列的“软重启”；一部分最激烈的《逆转裁判 4》反对派则主张直接无视“黑历史”，更改故事设定，继续讲述成步堂的故事；也有部分爱好者希望交代、补完前作中王泥喜的人物形象。

谁都没有猜到此时逆转开发组的打算。《逆转裁判 5》情报初次公开时，玩家们发现伴随成步堂龙一归来的，居然还有另外一位新人律师希月心音，而且这位新律师拥有自己的独有技能——“心理分析”，与成步堂构成双主角阵容；不久之后，前作的王泥喜法介也确定会在新作中登场——这下“主角团”就扩充到了三人，让“古参”们大吃一惊。所有的迹象都显示，《逆转裁判 5》将会是巧舟离开后，逆转开发组自己的新作品。

《逆转裁判 5》“新”之所在，集中体现在对前作的继承上。在山崎刚的笔下，成步堂龙一虽然担任了事务所所长，但他似乎又变回了三部曲时期的经典标志性形象，变回了那个“正义化身”。我们很难说这在角色发展弧中究竟是属于成长，还是逆成长——因为以常识观之，在七年以后，人物性格一般会变得更加沉稳。但有一点可以肯定的，是开发组试图让玩家将《逆转裁判 4》的故事视作已经翻篇的旧事，事务所有新的使命要去完成！

同样没有得到继承的，是前作中遗留下来的一些人物和线索。《逆转裁判 4》中成步堂（和王泥喜）的故事与一个魔术团体“或真敷”有着紧密的联系，可以认为这是一条与前作“仓院流灵媒道”家族有着类似设定规模的暗线。然而，山崎 - 江城开发组似乎不这么认为。《逆转裁判 5》对这一魔术团体的故事的进一步刻画接近于零。另外，包括前作中出现的特殊精神枷锁，以及裁判员制度的后续，在新作中也是全无提及。取而代之的，是制作组另起炉灶的一条新主线：“法律的黑暗时代”。

逆转裁判的初心者们可能对一款文字冒险游戏竟然能

够涉及到“法律黑暗”感到惊奇，进而被这个略显夸张的设定唬住。必须要指出的是，从最一开始，《逆转裁判》就不是表现严肃法律的作品，而所谓的“法律黑暗”是当时制作组能拿出的一个不错的方案：在接纳前作要素的同时，引出新的主线故事。然而，试图将各种设想容纳进一部作品里，就意味着留给各种设想的空间都相当有限——这也是《逆转裁判 5》在发售后，媒体、玩家褒贬不一的原因所在。

不过，制作组吸取了此前的经验和反馈，再接再厉，于 2016 年推出了新的正统续作《逆转裁判 6》。无论是改进的建模细节，还是诸多前作角色的回归，或者是相比前作有所提升的谜题质量，我们都可以从中看到《逆转裁判 6》所做的努力。本作贡献了系列当中相当精巧的一个诡计——“御魂托宣”（御魂の託宣）——这系统允许玩家（模糊地）查看死者生前最后一刻的身体感受。作为客观证据，它有着无可辩驳的说服力；但对其内容的不同解读，往往会导向截然相反的结论。玩家通过修正对托宣结果的解读，揭示被掩盖的事件真相。

在剧情上，新作努力地发展既有的故事线。相比前作，《逆转裁判 6》更加聚焦于王泥喜法介的故事，且更多地照顾到了《逆转裁判 4》的设定，包括前作中几无提及的“或真敷”等等，以回应部分粉丝“黑历史”的质疑。同时，新作还让在“成步堂三部曲”中活跃的绫里真宵登场，增强了作品的“情怀属性”。

可惜的是，在延续系列正作超长跨度的故事线这一方向本身问题多多的情况下，制作组越是努力推陈出新，越是容易陷入困境之中。在《逆转裁判 5》的“法律的黑暗时代”结束之后，《逆转裁判 6》更进一步，设定了一个虚构的“尼泊尔”国家——“克莱因”。山崎刚发挥了他从《逆转检察官》就拥有的填充设定的能力，让成步堂和王泥喜的命运在此交汇，一次异国旅游，最终演变成了一场“司法革命”。而在王泥喜法介身世的发掘上，制作组的做法已经到了极为夸张的地步。国外社交网站上有一篇火爆的帖子，询问玩家“如果是你创作《逆转裁判》，你将如何改进王泥喜法介这一角色？”，被点赞最多的回答是：

“我认为，再让他的一个（养）父亲死去对于他的角色成长而言会是很好的一步。”

如今，《逆转裁判》的第四、五、六代正作通常被认为是“王泥喜三部曲”。可以发现，“成步堂三部曲”对于成步堂身世的发掘是相当保守克制的，仅仅有一个主线关键情节；相比之下，王泥喜法介就波及到了几大家族的恩怨，甚至牵扯到了异国克莱因的皇室——笔者无意进一步剧透，但一定程度上，用“离奇”来形容《逆转裁判 6》揭示的一系列“真相”，是系列爱好者群体的公认。

与十多年前巅峰时期的“成步堂三部曲”相比，新作的历史地位也许还有值得商榷、讨论之处，但仅从延续系列这一点看，我们不能否认其价值。且要特别说明的是，作为一个成熟的游戏系列，《逆转裁判》的影响力已经不仅仅停留在游戏本身，而是已经上升到游戏文化的维度。







❶《逆转裁判 5》加入的“心理分析”系统可以通过分析证人证言时表达的感情，从中发现矛盾。

❷《逆转裁判 5》中，成步堂龙一的旧新模型对比。

❸《逆转裁判 6》的“御魂托宣”系统，在《逆转裁判》正作中表现出彩。



衍生作品与二次创作：
《逆转裁判》的文化现象

据说，在逆转裁判的爱好者之间，流传着一种特殊的问候习惯：每当圣诞节到来时，大家互相向朋友发一张“Merry Christmas”的游戏截图，以此来揶揄御剑怜侍卷入的一场凶杀案。笔者记得前几年有爱好者参照游戏的时间线发微博（因为“《逆转裁判》系列”的故事时间线是可考的）来“庆祝”游戏事件的“发生”，气氛可谓是不亦乐乎。

这可以视为《逆转裁判》成为一种文化现象的缩影。尽管进入 3DS 世代，游戏本身的号召力不如从前（《逆转裁判 5》在日本的销售为 30 万套左右，哪怕该作已经非常及时地推出了 iOS 和 Android 移植版，其市场反响也非常普通），但衍生新内容的推出，依然能为系列爱好者社群带来新的刺激。在新游戏缺席的这几年里，逆转团队在其他衍生内容方面可没闲着：音乐会大开特开，宝塚演出和舞台剧一演再演，甚至还拍了一部由成宫宽贵主演的真人电影……《逆转裁判 4》时期的剧烈求变，已经被新世代的成熟与“求稳”姿态所代替。

当然，对于一个拥有广泛粉丝群体的 IP 而言，求稳并不是什么坏事。我们甚至可以说，新的逆转团队对如何运营这一 IP、维系爱好者的凝聚力方面，是要强于以往的，而最直接体现出这一点的，是同人创作活跃度的进一步提高。《逆转裁判 5》中有一位为番轰三的刑警，也许国内的《逆转裁判》玩家对他并没有太深的印象，或者即使有“很深刻的印象”也喜欢不起来；但其在日本甫一登场就拥有极高的人气，长期占据角色排行榜的前列，这其实就是因为围绕他展开的同人故事创作非常火爆，和其在原作的表现反而没有太大关系。

与日本爱好者社群相比，欧美爱好者社群的整体面貌则有一定的不同之处。这当中主要原因自然是文化差异——比如很多英文圈玩家就难以理解大婶（大場カオル，英译 Wendy Oldbag）的话痨性格究竟为什么会讨东亚人喜欢。在《逆转裁判》欧美爱好者最为集中的讨论区 Reddit，可以看到更多的讨论还是集中在游戏剧情与角色的分析层面，也有一些希望能以《逆转裁判》的法庭辩论为根基制作同人游戏。不过，日本粉丝群有的插画、动画、小说、Cosplay、剧情大讨论的 Fandom 氛围，欧美这边一样没有落下，甚至连带有一丝恶搞性质的逆转裁判编辑器“つくろう！逆転裁判”，在欧美社群中也有对应品“objection.lol”。

在国内，得益于《逆转裁判》爱好者的辛勤推广，使得系列粉丝们在游戏体验方面与日本基本同步，但由于文化语境有所欠缺，因此在二次创作等领域就起步较晚。近年来，幸于交流氛围的进步，国内也形成了不可忽略的《逆转裁判》爱好者群体。而在二次创作领域，国内也举办了多次“逆转 only”的同人展会，整体面貌比较接近日本，但也有自己的一些本土化的举措。比如，由于《逆转裁判》在国内认知度的提升，国内的同人创作氛围处在一个上升期，“萌生了多余的情感”之类的模因在社交平台上受到爱好者的欢迎。这方面读者可以酌情了解，这里就不再赘述。

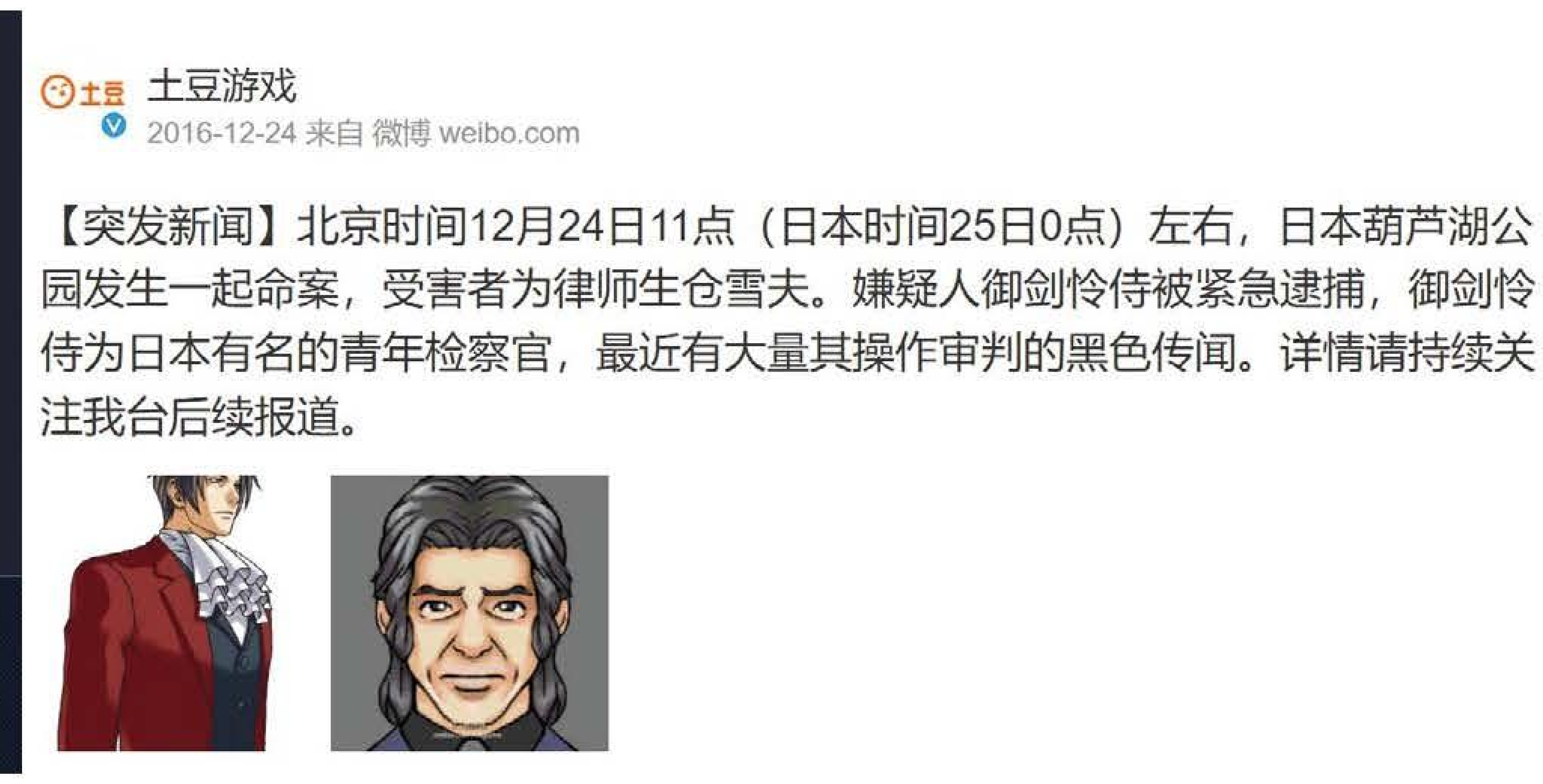
大体而言，无论是日本，还是欧美，或者是其他国家地区，对《逆转裁判》喜爱的表达依然是共通的；而对于游戏续作的期盼，也都没有分别。“用爱发电”可以维持企划的生命力，但其本身依然需要引入源头活水，才能增强活力。

现在，国内爱好者大多对山崎 - 江城制作组持批判态度，认为其没能再现“成步堂三部曲”的辉煌——“就是差了点什么”——这一批判当然有其道理。不过可以看出，制作组对于系列作品有很多自己的想法。按理说，经历两代正作的开发，逆转团队应该已经找到了属于自己的节奏。也许是没有足够好的点子，又或许是为了准备迁移到 NS 平台，又或者是觉得王泥喜法介的故事已经讲完，山崎 - 江城制作组并没有“再接再厉”制作《逆转裁判 7》，而是选择按下了系列正传的“暂停键”。与此同时，被誉为“逆转之父”的巧舟，则在系列正作开发的同时，再次选择创作《逆转裁判》的衍生作品。

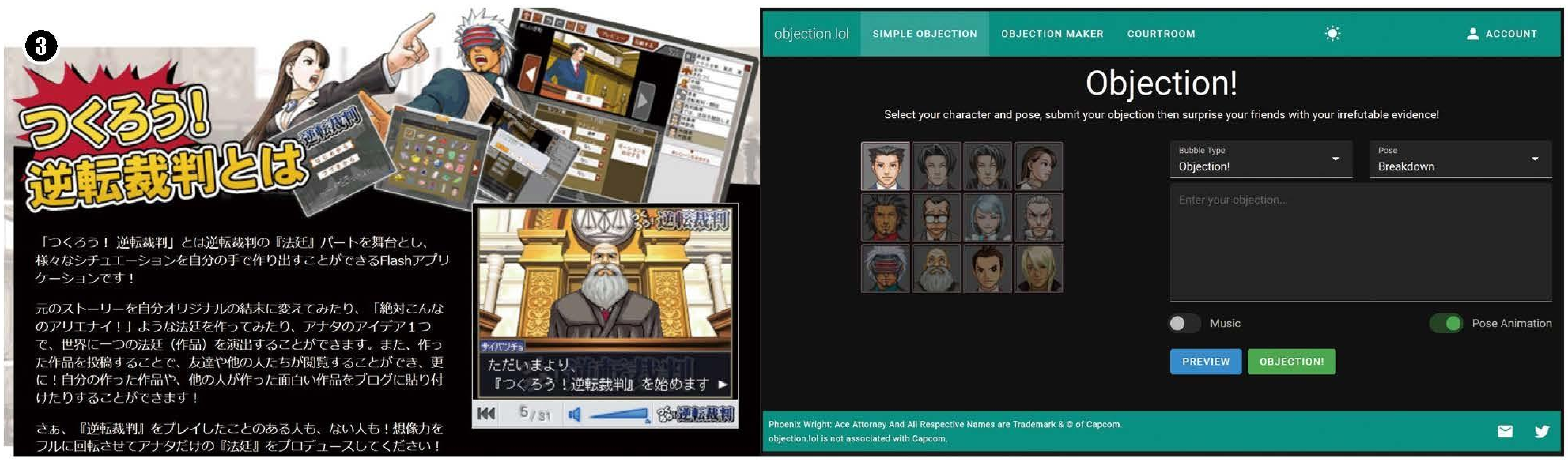


❶ 融合了《逆转裁判》与著名二次元偶像企划《偶像大师》要素的二次创作“逆转裁判春香”。

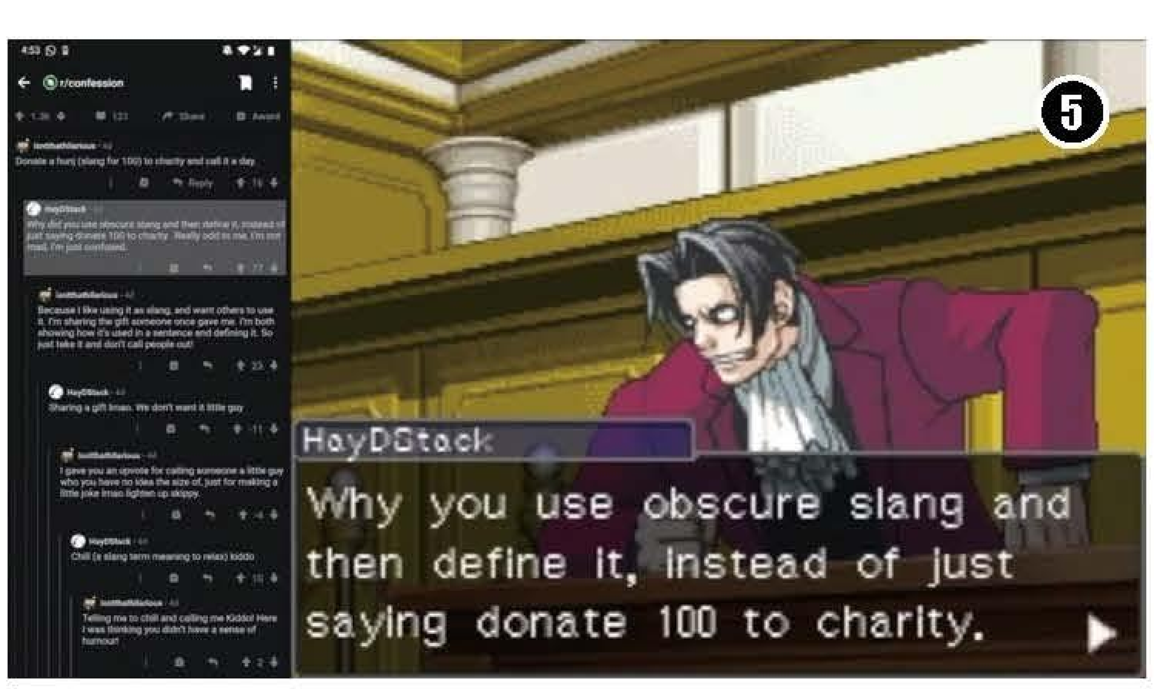



土豆游戏
2016-12-24 来自 微博 weibo.com

【突发新闻】北京时间12月24日11点（日本时间25日0点）左右，日本葫芦湖公园发生一起命案，受害者为律师生仓雪夫。嫌疑人御剑怜侍被紧急逮捕，御剑怜侍为日本有名的青年检察官，最近有大量其操作审判的黑色传闻。详情请持续关注我台后续报道。











❷ 不少玩家看到这里相信已经会心一笑了。

❸ 官方推出的《逆转裁判》风格自定义编辑器“つくろう！逆転裁判”，与由爱好者维护的“objection.lol”编辑器。

❹《逆转裁判》企划的各类展开，如舞台剧、电影、动画等。

❺ 爱好者利用 AI 技术，在网络帖子中生成“逆转裁判”的程序。

❻ “萌生了多余的情感”，作为《逆转裁判》最知名的模因之一被广泛传播。

《大逆转裁判》：侦探推理的实验剧场



在《幽灵诡计》和《雷顿教授 VS 逆转裁判》之后，巧舟并没有要求回归到系列正作的开发中。而对于山崎刚执笔的《逆转裁判 5》，他表示对成步堂的复活感到“惊讶”，但同时也乐于见到制作组尝试一些新的方向。不过，巧舟与“逆转”的缘分依在继续。在 Capcom 多位同事（其中就包括正作制作组的江城元秀）的建议下，他开始着手于创作另外一部《逆转裁判》的衍生游戏。这样就形成了一个独特的现象：系列缔造者忙于创作衍生作，而他的后继者们却在负责正统作品的开发。

如果要问巧舟从《幽灵诡计》和《雷顿教授 VS 逆转裁判》当中获得了什么经验，那么很可能就是对“舞台”的重视。在“成步堂三部曲”中，场景的设计并不是开发组着重的部分：一方面是受限于 GBA 的机能；另一方面也和开发经验的欠缺有关。而《幽灵诡计》中让玩家眼前一亮的“聚光灯”设计，是巧舟在游戏叙事技巧上的一大突破：配合精心布置的鲁布 · 戈德堡机械（Rube Goldberg Machine）式场景和活灵活现的角色演出，在小小的 NDS 屏幕上打造出了近乎影院式的体验；《雷顿教授 VS 逆转裁判》中大量 3D 动画的运用，让团队在认识到 3D 表现的优劣的同时，也积累了不少技术。到了 2013 年，Capcom 就是否制作《逆转裁判》的衍生作品向巧舟征求意见时，后者做出决定，要将之前所获得的经验完美结合起来，从而创作出能与“成步堂三部曲”媲美，乃至更加优秀的新作。

一开始，巧舟考虑过制作一款主打“民事诉讼”的衍生作。《逆转裁判》一直以来涉及的都是杀人事件，哪怕看上去普普通通的盗窃或交通事故，也往往会演变成一出出悲剧；如果主打民事诉讼，确实能给系列带来新鲜感（顺带一提，《逆转裁判 6》中就真就出现了一场民事诉讼）。不过，考虑到民事诉讼中经常出现的往往是“鸡毛蒜皮”的小事件，很难带来戏剧和冲突效果，这一计划最终被否决了。

在被问到《大逆转裁判》的点子从何而来时，巧舟首次向爱好者们揭示了《逆转裁判》开发的幕后故事。我们现在知道，《逆转裁判》法庭辩论的形式，实际上是给解谜剧本设计的一个相称的玩法。按照巧舟所言，这实际上是“A 计划”；当年还有一个没有被采用的“B 计划”。在“B 计划”中，并没有什么法庭辩论，取而代之的是侦探探案：首先由一名侦探根据现场的情况做出一个错误的推理，然后由玩家纠正这一推理，还原事实真相。

那么，谁最适合做错误的推理呢？巧舟的答案是：夏洛克·福尔摩斯——全世界最负盛名的侦探形象。从那时起，《大逆转裁判》的种子就已经种下了。随着巧舟终于能放开手脚创作新的作品，这棵十多年前栽下的小树苗也到了茁壮成长的时候。

不过，仅仅是给《逆转裁判》加入指正福尔摩斯推理这一点，还不是《大逆转裁判》的全部：源自《雷顿教授 VS 逆转裁判》的多证人系统在《大逆转裁判》中得到了很好的继承和发扬，证人之间的对话和反应非常有趣；而在《逆转裁判 4》中被广为诟病的“裁判员制度”也在本作中有了新的演绎——通过指出陪审员观点间的矛盾与冲突，可以让他们改变观点；《大逆转裁判》还尤其强调对证物的调查和理解，在逻辑推演方面有了新的突破。

《大逆转裁判》最吸引人的，是其独特的人物设定。制作团队尤其注意让作品保持“逆转感”，将很大一部分精力放在塑造生动可信的角色形象上。虽然在 3D 模型与动画上投入了动作捕捉的技术，但在最终调整时，团队仍然表现出《逆转裁判》特有的“漫画跃出屏幕”的感受。无论是著名人物，如大侦探夏洛克·福尔摩斯和以留学生身份登场的日本作家夏目漱石，还是平凡但幽默感十足的伦敦市民，在游戏中都贡献出精彩的演出。续作《大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟》在保留前作特色的同时，对故事中留下的各种暗线和谜团进行了“严丝合缝”的解答，其剧本质量甚至被不少爱好者认为超过了“成步堂三部曲”。

巧舟为这个衍生系列的投入，比过去创作任何一部《逆转裁判》都要多。一心希望这部作品能有更高突破的巧舟，将自己能想到的点子一股脑全部放进故事中，创作了一部规模庞大的剧本。然而，受限于 3DS 卡带的容量和游戏本身规模的限制，团队不得不将这部剧本拆分成两部加以制作。前半部分在 2015 年以《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》名义发售，却遭遇了非常冷淡的市场反响。江城元秀以制作人的身份在 Capcom 内部努力争取，《大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟》才得以在 2017 年推出。可惜，或许是由于前作的“未完成感”太强，续作的市场表现甚至比前作更差。即使在合集发售、得到英文本地化、并被爱好者群体奉为杰作的今天，《大逆转裁判》糟糕的市场表现给系列的未来打上了一个大大的问号。

后记

在《大逆转裁判 2》发售后，巧舟、江城元秀、涂和也等人曾接受 Nintendo Dream 的专访。在访谈中，江城表态称“希望《逆转裁判》能够一直延续下去”。采访至今已经五年，世事多变。山崎刚、江城元秀都已从 Capcom 退社；巧舟参与了《怪物猎人》部分剧本的撰写，暂时也没有新的情报——《大逆转裁判》也许是巧舟对“《逆转裁判》系列”最后的问候。前些时候，黑客泄露的 Capcom 财务情报中提到了《逆转裁判 7》的消息，但这一系列是否真的能得以再度向前迈步，还需要更多的观察。

可以下定论的是，《逆转裁判》不仅开创了一种独特的游戏体验，也生动地展示了一个游戏系列如何在既有的范式下不断改进、演化。除此之外，在维系一个富有热情的爱好者群体方面，《逆转裁判》也是一个非常值得研究的案例。令人印象深刻、回味无穷的解谜故事，吸引着爱好者们发掘作品内涵，发展文化外延；而作品在游玩体验之外，找到自己的定位并站稳脚跟，为电子游戏的世界更添色彩。

如同海明威在他的小说《死在午后》（Death in the Afternoon）所说：“一座冰山的仪态之所以庄严，是因为它只有八分之一露在水面。”。《逆转裁判》的“冰山”，短短一篇文章只能让读者简单感受它“浮在水面”的一部分。

有趣的是，包括海明威、珀西·卢伯克（Percy Lubbock）等作家推崇的“Show, don't tell”（要展示，不要讲述）的写作理念，同样也是巧舟笔下诸多经典人物诞生的秘诀——一个个鲜活的人物形象，通过每一次“逆转”而联系在一起。

20 年前，对解谜、推理游戏设计的新点子，让《逆转裁判》得以诞生；20 年后，怀着对法庭辩论范式进行创新和突破的觉悟，《逆转裁判》的内核还会继续为电子游戏提供滋养和灵感。



秘密花园

《逆转裁判》20周年纪念正版周边

文：普罗瑟、睡魔　美编：咕噜

在2021年《逆转裁判》迎来了系列20周岁“生日”之际，FANTHFUL为爱好者带来了由CAPCOM授权的系列正版周边第一弹产品。而在2022年1月，系列第二弹周边也得以公开。这次秘密花园就来和大家一起看看，这些周边的原作还原度。





©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

逆转裁判主题 御剑怜侍主题包

采用御剑服装细节设计，还原领环与蕾丝下坠的领口设计，还原度之高只要把包挂在脖子上，再配一件红西装，你就可以说，我是在 cos 御剑检察官了。





逆转裁判主题 便携包

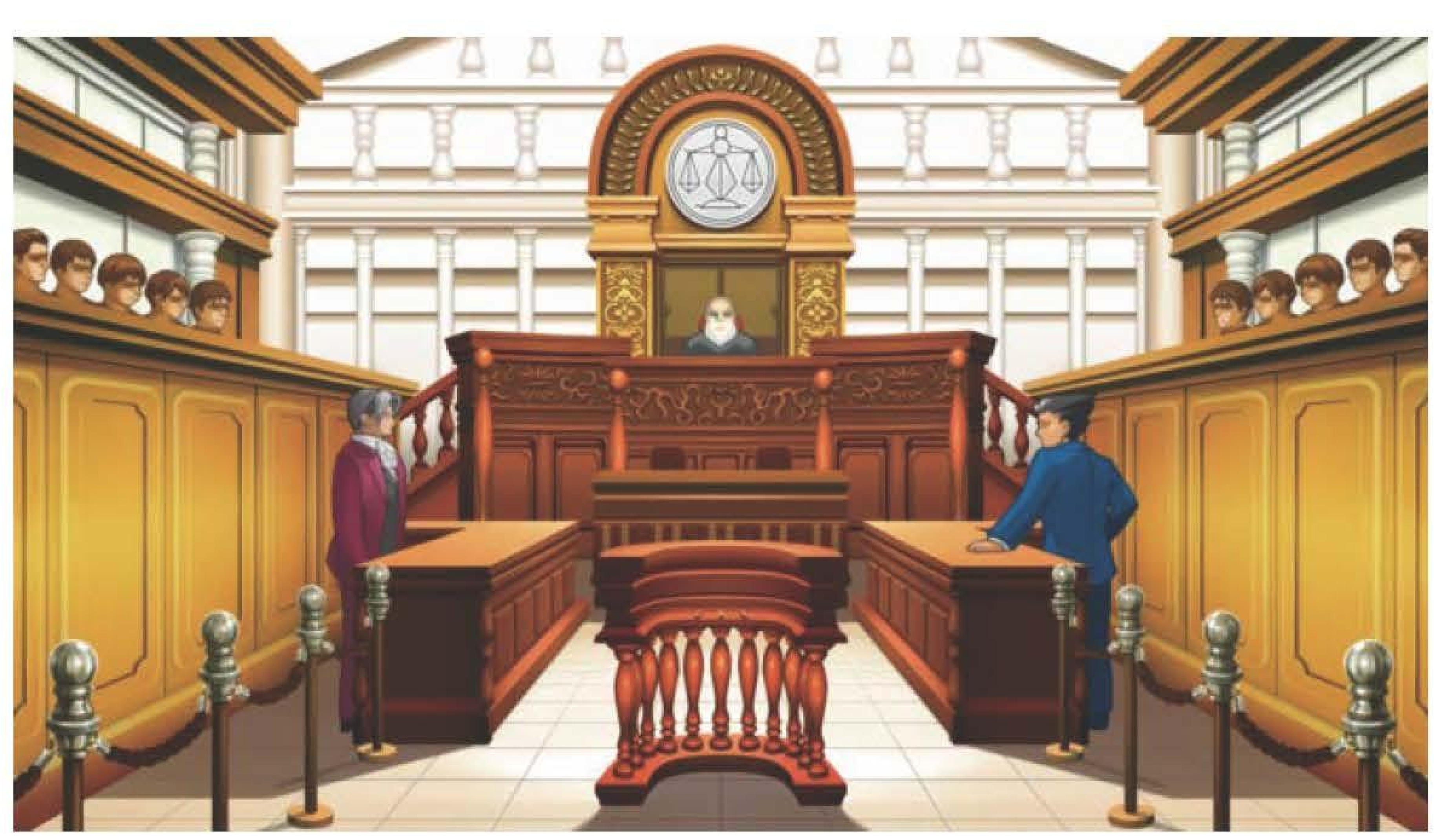
“等等！”“异议！”“看招！”，在你自己的“法庭”上，贴上你最中意的台词吧。当你和人争论的时候，你甚至可以把台词撕下来出示给对方看，简直是辩论利器。











逆转裁判主题 人物毛绒挂件

这一套挂件基本囊括了前三代的主要人气角色，还加入了“陈不挡”的经典“被”痛饮咖啡的表情。迷惑的是逮捕君竟然能挤掉糸锯刑警和春美占得一席之地，看来不只警局，Capcom 内部也有逮捕君的粉丝。

























赫尔曼·赫尔斯特

不以创意见长的顶级游戏人

文：徘徊之风　编：J　美编：咕噜

在过去的主机世代里，索尼之所以能力压微软，强劲的第一方游戏阵容功不可没：无论是献上“战争之神”的圣莫妮卡工作室，或是探索“神秘海域”的顽皮狗，还是最懂“赛车浪漫”的 Polyphony Digital，抑或“在地平线上带来零之曙光”的游骑兵工作室……而负责监督掌管索尼旗下各个工作室的，则是索尼全球工作室（全名为索尼互动娱乐全球工作室，原称索尼电脑娱乐全球工作室，为了统一下文简称为索尼全球工作室）。

索尼全球工作室成立于 2005 年 9 月 14 日，也就是 PS3 发售前夕，这样做的目的是将当时 SCE 所拥有的工作室尽数整合，以更好地调度资源，如臂使指。而成立之后的首个重要举措，便发生在两周之后——索尼宣布从 Media Republic 收购游骑兵工作室（Guerrilla Games），这是工作室领导人赫尔曼·赫尔斯特（Herman Hulst）的一个里程碑，也是他为世人所熟知的起点。

与我们熟知的开发老兵不同，赫尔斯特从未以总监身份领衔制作过一款游戏，却领导曾名不见经传的游骑兵工作室闯出了一片天，甚至成为索尼全球工作室的负责人，其远见和管理手段，使得这段游戏人故事即便没有太多游戏创意上的灵光乍现和匠心独运，但已足够传奇。



幸福的游戏玩家

在游戏玩家眼中，赫尔斯特的童年无疑是幸福的。

在游戏产业并不算发达的荷兰，赫尔斯特的母亲开了一家玩具店。在任天堂还为如何鼓励玩具店多放置一台电视机头疼的时候，赫尔斯特母亲的玩具店里已经有一台划时代的游戏机——Vectrex，一台基于矢量图显示方式和内置 CRT 显示器的游戏机，用上特殊的电视膜就能实现彩色显示。此外，这台游戏机还配有 3D 视镜和光笔外设——这些在如今看似稀松平常的外设，在 40 年前，也是走在时代前沿的产品。各式早期游戏设备让十岁左右的赫尔斯特感受到了当时顶级的游戏体验，而且他还有“一直游戏一直爽”的时间：从玩具店关门休息，也就是每晚 6 点，到他上床睡觉之前，都是他的高分挑战时间。古早的街机名作，如《乒》(Pong)，是赫尔斯特的“启蒙老师”。在那个电子游戏产业进入第一次高速发展的年代，赫尔斯特的童年简直身处天堂。

然而在此后几年，赫尔斯特却一度和游戏绝缘，甚至有几年没去碰游戏。大概这也与当时北美游戏产业的“雅达利大崩溃”有关，直到多年之后他才重新拾起对电子游戏的兴趣。

按照常规的故事套路，自小受到游戏熏陶的赫尔斯特，下一步自然是立志开发自己理想中的游戏。但他和大多数游戏人不同，或许是受到母亲经营理念的影响，赫尔斯特从小的梦想并不是从事游戏开发一线的工作，而是通过经营手段来让游戏发光发热。

这一点和北美任天堂的“大猩猩”雷吉 · 菲尔斯 - 埃米、“库巴”道格 · 鲍瑟，以及前 EA 高管彼得 · 摩尔等人都十分相像，只是赫尔斯特和这些商业奇才的发展路径又有些不同。

大学时期，赫尔斯特先是在荷兰恩斯赫德的特温特大学攻读机械工程和商业管理学位，后来又在阿姆斯特丹大学攻读哲学，这让他形成了日后特殊的“管理哲学”。

1994 年，还是商学院学生的赫尔斯特参与了一个交流生计划，来到美国加州寻求大企业进修机会。在机缘巧合之下，他遇到了几位育碧的开发者，于是以见习生的身份加入育碧位于小镇索萨利托的分部，获得人生第一次接触游戏行业的机会。当时，育碧刚刚成功研发了《雷曼》，赫尔斯特参与了其中的营销计划的编写工作，得以亲自参与、见证一个大 IP 的兴起。

作为一名商科学生，赫尔斯特在育碧学到了很多。然而结束实习的赫尔斯特在回到荷兰之后，便再次和游戏绝缘。

赌城拉斯维加斯有一句极能诠释其精神的口号：“What happens in Vegas，stays in Vegas（在维加斯发生什么事，那就都留在维加斯）”，而美国的游戏开发之行也像是赫尔斯特的南柯一梦。

面对荷兰本土欠发达的游戏产业，当时的赫尔斯特与周遭的环境都认为这并不是一个理想的行业，而接受过高等教育的他应该进入一个更为成熟的行业。因此，赫尔斯特先是在享负盛名的飞利浦公司的战略营销部门开始自己的职业生涯，随后又转任安德森咨询集团，担任企业管理顾问。直到世纪之交，他才在机缘巧合之下步入游戏行业，参与到一个游戏工作室的组建和运营过程中。

当时，这个新生的工作室名为“Lost Boys Games”，是隶属于软件公司“Lost Boys”旗下的游戏开发组。Lost Boys Games 由三家风格迥异的工作室合并而成——Orange Games、Formula Game Development，以及 Digital Infinity。

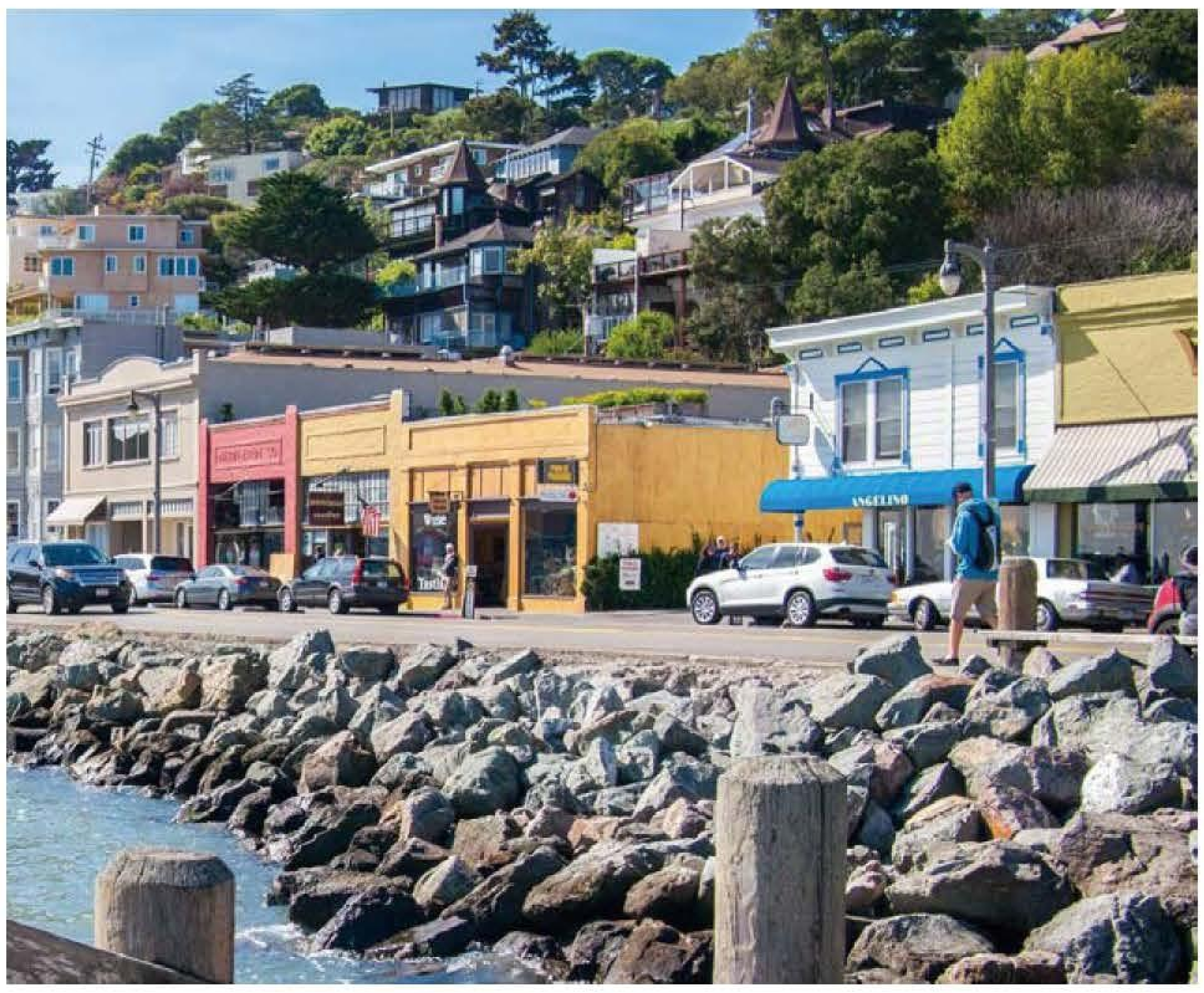


Vectrex


阿姆斯特丹大学

阿尔杨·布鲁瑟（Arjan Brussee）的 Orange Games 在 20 世纪 90 年代也算是小有名声——“《战争机器》之父”克里夫·布列辛斯基（Cliff Blezsinski，Cliffy B）曾作为团队的一员，开发风靡一时的“《爵士兔》系列”，而布鲁瑟日后也一度成为游骑兵工作室的负责人；Formula Game 的主要负责人马菲斯·德·朗德（Mathijs de Ronde）在 1999 年先行一步将工作室卖给 Lost Boys，并一度担任 Lost Boys Games 的负责人，直到索尼收购以后才选择离开；在这三者之中，Digital Infinity 的名声就相对不起眼了。

Lost Boys 创始人是荷兰富商迈克尔·摩尔（Michael Mol），这是一位兴趣广泛的商人。尽管是软件领域出身，摩尔并没有亲自参与到游戏业务的管理中。在 Lost Boys 取得游戏业务突破的 1999 年，摩尔还首次涉足一级方程式赛车领域，赞助 F1 车手乔斯·维斯塔潘，其后甚至收购世爵车队，成为 F1 车队的总监和老板。这样多元化的业务令摩尔始终认为，需要聘请专业的管理人才去打理工作室业务。而既能协调各方关系、又有着一定的游戏从业经验、同时又懂得人事管理的荷兰本地人才，可以说万中无一，赫尔斯特显然是他们的“天选之子”。


索萨利托小镇，赫尔斯特曾经奋斗的地方。

对此，赫尔斯特也是雄心勃勃，“让我们找到那些使游戏变得伟大的东西，并且将它们变成现实，努力成为欧洲最好的工作室。”

生于忧患

孟子在《生于忧患，死于安乐》名篇列举了古代名人如何在微末的环境中奋起、最终成就一番大事业的故事。这些故事背后的启发放在游戏业界依旧适用。

2001 年，赫尔斯特重新进入游戏行业，参与到 Lost Boys Games 的筹建，但他接手的并不是一个香饽饽。

许多团队、哪怕是做出一番成绩的开发商，都是在极度困难的条件下起步：Bethesda 的几位成员就是在一张长餐桌上开始自己的游戏开发之路；《地铁 离乡》的开发团队——来自乌克兰的 4A 工作室——只能租借基辅市郊一家黑暗逼仄的办公室来工作，门外都是工业废料和苏联时代的卡车残骸，办公室的采光也是极差……

即便是得到了注资、并整合了三个工作室的 Lost Boys Games 也不能例外。这个规模在 50 人左右的团队起初位于荷兰阿姆斯特丹绅士运河 410 号——一幢老旧且并不起眼的建筑内。那里曾经是一个银行，其外表并没有特别之处，室内因面对绅士运河而有着不错的窗外景致。然而，工作室的内部环境实在堪忧，尤其是在夏天——街区电力不足，工作室无法大量使用大功率空调，机器经常因为过热而无法工作。赫尔斯特不得不购买几台柴油发电机，从而维持空调的正常运行。但柴油发电机的噪音让他们收到了不少投诉，甚至惊动到警察上门，这迫使他们不得不停止这种“扰民自救”的手段。直到近十年之后，当他们成为了荷兰最大的游戏开发商以及索尼重要的第一方工作室之后，才搬离这幢老旧的建筑。

对于赫尔斯特而言，早期的困境还不止于开发环境，更在于作品的认可度。

早在 1999 年 12 月，也就是 Lost Boys Games 还没合并成立的当口，团队就制作了一个名为“Marines”（海军陆战队）的游戏演示。由于是旨在展示技术力的初期版本，演示内容只是士兵在战场上奔跑的场景，重点在于音效和爆炸演示——这一点在日后的演示中被继承和发扬光大。之后，Lost Boys Games 便开始寻找发行商。

90 年代中后期，SEGA 因为 MD 的缘故，在欧洲地区名声甚响，而 Lost Boys Games 最初也打算在 SEGA 平台发布新作。但事实上，SEGA 在当时早已不是那个凭借 MD/Genesis 在世界范围内与任天堂斗得难解难分的硬件巨头。内外交困的他们已经开始考虑退出游戏硬件市场，因此“海军陆战队”的第一次“进击”被现实毫不留情地“击退”了。

赫尔斯特在上任之后，便带着这个 Demo 来到伦敦向索尼分部演示。赫尔斯特深知这是一个冒险的提议——毕竟那个时候的主视角射击游戏并非家用机主流——“唯一能流行的家用机主视角射击游戏就只有 N64 上的《007 黄金眼》”。

更令赫尔斯特感到头疼的，便是在这条本来就不宽阔的赛道上，此前基本没有主视角射击游戏制作经验、更没有接触过 PS2 游戏开发的 Lost Boys Games 还有一个强劲的对手——Bungie。

当时的 Bungie 是诸多硬件厂商眼中的“香饽饽”，他们即将推出的《奥妮》获得了“E3 最佳动作游戏”；至于另一部作品——《光环》，更是被苹果视作 MAC 进军游戏产业的“敲门砖”。当时这两款游戏都有登陆 PS2 的计划，而在开发资源限制下，Lost Boys Games 的作品显得相形见绌。

因此，赫尔斯特只能带着他的“海军陆战队”暂时悻悻而归。但命运的神奇之处在于，赫尔斯特与 Bungie 的“缘分”并没有就此中止，而是在之后的多年里纠缠不清。

两者下一次命运的交点，很快就出现了——微软后来居上，不仅将 Bungie 与其优质作品变成了自己的独占专属，更打乱了苹果和索尼的战略部署。微软 CEO 鲍尔默与 Xbox 主管之一的弗莱斯给乔布斯打了电话，以一定的资源交换平息了苹果方面的愤怒，而作为竞争对手的索尼显然没有得到这样的待遇。



Lost Boys Games 时期的作品。

穷则思变，SCE 重新找回这家荷兰工作室，希望赫尔斯特能够继续那款主视角射击游戏的开发。但这个时候的 Lost Boys Games 也因寻求新变化而焦头烂额。

既然主机大作难有出头机会，赫尔斯特带领工作室成员转变开发思路——将游戏体量从原先的主机 /PC 大作，转变成开发周期更短的 GBC/GBA 游戏。

很快，Lost Boys Games 就开发了一款内置了关卡编辑器的益智类平台游戏。除了 80 个左右的关卡外，玩家还能把自制的关卡 / 谜题分享给朋友。喜欢玩《超级马力欧制造》的朋友一定能明白其中的乐趣，但大家大概也不会否认，《超级马力欧制造》的乐趣之一便是“超级马力欧宇宙”里的一系列经典意象——如一众经典角色、令人印象深刻的陷阱和道具——都得到灵活的再运用。

当赫尔斯特带着这款游戏去寻找发行商时，他们却更希望看到授权的经典角色，并要求制作组将游戏角色改成知名的卡通人物形象。Lost Boys Games 上下并不愿意将自己苦心设计的产品“挂上羊头”。而这样“坚持”的直接结果，便是没有发行商愿意为他们提供发行业务。

现实迫使赫斯特和 Lost Boys Games 再次做出改变。依靠自己的想法去创作游戏的方法行不通，赫斯特不得不改变工作室的发展方针，改用接单承包的方式来维持生计，并且广泛涉足不同领域。仅仅用了一年多的时间，他们就推出了 4 款风格表现和技术需求都有所差异的游戏。这些作品只能说小有名气，但算不上有多出色，而工作室也只是能维持生计罢了。

因此，对于索尼的“吃回头草”行为，赫尔斯特自然是十分欢迎，而 Lost Boys Games 才得以改弦更张，回到专注于主视角射击游戏的开发之路。2001 年，索尼和 Lost Boys Games 正式签订游戏制作委托协议，并且全力提供开发所需要的 PS2 套件，而重新捡拾起的“海军陆战队”项目则成为了后来号称“光环杀手”的《杀戮地带》。



泛舟河上是赫尔斯特颇为喜爱的放松和社交方式。



游骑兵面世,“杀戮”开始

2001 年，Lost Boys 与瑞典媒体公司 IconMediaLab 合并，Lost Boys Games 则被分拆成一个独立实体企业。但熟悉商业运作的人不难发现，这更多是税务和账面上的操作，因为新东家背后的实际操控人依旧是迈克尔 · 摩尔。

2004 年，Lost Boys Games 被出售给摩尔的新公司 Media Republic，并更名为“游骑兵工作室”（Guerrilla Games），我们熟悉的制作组品牌由此诞生。

改组后工作室的第一部作品并不是已经秘密开发多年的《杀戮地带》，而是 Eidos 委托开发的第三人称射击游戏《Shellshock Nam’67》。本作在市面上的评价一般，但这显然不是游骑兵工作室的重心——在《Shellshock Nam’67》上市仅仅一个多月后，《杀戮地带》正式发售。

在《杀戮地带》的概念设计阶段，赫尔斯特最初打算利用 20 世纪福克斯电影《异形 殖民军》作为游戏的主线和世界观背景，但索尼无法获得版权，这让赫尔斯特以及游骑兵工作室的开发者们十分头疼。值得一提的是，后来这部电影还真被改编成游戏，其发行商不是别人，正是当年拒绝了“海军陆战队”的 SEGA。

赫尔斯特并没有就此放弃。他立马推动团队找到新的解决方案——将“异形外星人”改为“像丧尸一样的殖民军”，并且加入更加黑暗的人类内战基调，最终变成了如今的《杀戮地带》原型。最终，《杀戮地带》全球销量超过 100 万份，诚然整体口碑与“光环杀手”名号不符，但作为一个年轻的工作室这一成绩单还是可圈可点的。

为了避免再被财大气粗的微软挖墙脚，索尼向赫尔斯特与游骑兵工作室提出独家开发协议，让后者成为 PlayStation 的独占第三方。面对索尼的盛意拳拳，赫尔斯特自然没有拒绝。但此时的他们也没有想到，这给他们带来







了一个不大不小的“甜蜜烦恼”。

2005年初，完成了《杀戮地带》的发行并与索尼签下契约的赫尔斯特，再次以工作室负责人的身份，带领团队在PS2制作系列续作。由于得到索尼的重视，游骑兵工作室的新作在同年E3上隆重登场自然是板上钉钉的事。为此，赫尔斯特请来了一家苏格兰的CG特效工作室，为《杀戮地带2》准备在E3公布时用的宣传片。既然是CG短片，自然希望尽善尽美。只是赫尔斯特并没有想到，这让他们陷入了一个不大不小的麻烦中。当然，也带来了极大的机遇。

在2005年的E3上，当时的索尼正踌躇满志，计划在次年春季全球发售次世代主机PS3，延续自己那已经坐稳了十年有余的家用机王者宝座。为此，美国SCE精心准备了多部作品的宣传片，其中就包括正在制作中的《杀戮地带2》。

《杀戮地带2》的宣传片无疑是引人注目的：从漫天云海中的战友追逐嬉闹，瞬间到炮火连天的战场；恢弘的战斗场景，多种武器轮番登场……这个CG延续了当年《海军陆战队》的演示风格，重在表现声效和爆炸场面的震撼感，给当时的玩家带来了极大的感官冲击。更令人感到震惊的是，当时索尼全球游戏工作室的总裁菲尔·哈里森声称这将是PS3所能实现的画面效果，将一张“大饼”画得又大又圆。“《光环》杀手——《杀戮地带2》”的炒作热潮更是一浪高过一浪。

然而，赫尔斯特并不喜欢自家的游戏被贴上“XX杀手”的标签，尤其是《杀戮地带2》因为预告片而大受追捧的情况下，他不得不站出来表明立场。

“尽管我们不介意比较，但我认为只有平庸的IP才需要通过和‘《光环》系列’或‘《COD》系列’的对比来炒作（以此来抬高自己的身价），”赫尔斯特在炒作发展到近乎荒谬的地步时宣称，“我们将‘《杀戮地带》系列’打造成一个独立的宇宙，并不想和任何一款特定的游戏进行比较。”

当然，赫尔斯特一直抗拒自家产品被称为“《光环》杀手”还有另一层原因。虽然此前赫尔斯特和索尼签下了IP独家开发协议，但在当时PS3生产面临着种种困难的情况下，分属第三方的游骑兵工作室根本没有收到PS3的开发套件。因此，赫尔斯特原先是计划新作依旧登陆PS2，但因为E3宣传片的巨大效应，SCE要求新作必须登陆PS3——这导致了新作的开发工作不得不推倒重来，发售时间遥遥无期。

也有人看出了《杀戮地带 2》炒作的把戏，却将矛头直指游骑兵工作室，不少玩家斥责他们是骗子。这让只想做好游戏、不想卷入主机大战纷争的“游骑兵”们很是受伤。不过往好的方面来看，这样的标签和宣称等同于将索尼和游骑兵工作室绑在一条船上，逼迫他们驶入一条新的“伟大航道”。

为了让工作顺利开展，也为了断绝包括 Eidos 在内的几家大厂对游骑兵工作室的觊觎，索尼向赫尔斯特与幕后老板 Media Republic 发出收购，并在 9 月份基本达成协议。三个月后，索尼正式完成了对游骑兵工作室的收购，名正言顺地锁定了游骑兵工作室与赫尔斯特的未来。

赫尔斯特自然是热烈欢迎，表示索尼拥有“真正的全球影响力、领先的平台和对创新的承诺”，是游骑兵工作室的理想合作伙伴，而且工作室内部也很高兴彼此关系提升到了一个新的水平。

不过，赫尔斯特的话多少有点打脸——工作室内部并不是每一个人都对收购案都衷心支持，例如在《杀戮地带》开发中起到关键作用的朗德，就宁愿与索尼签下竞业协议，一段时间内脱离游戏业，也要卖掉自己的股份，离开游骑兵工作室。

当然，对于游骑兵工作室而言，索尼的收购肯定是有着积极意义的。“作为索尼全球工作室的一部分，我们即可从其他工作室获得新技术，又因自身庞大的人才库和稳定的人员架构，使得工作室保持独立性。”

赫尔斯特在访谈中掩饰不住如鱼得水的兴奋——毕竟对于他和游骑兵工作室而言，这次收购对团队专业性无疑是一次巨大提升。与此同时，团队里的许多开发者都经历过此前数个项目的开发，所以默契和稳定性十足。能将三个开发商拼凑而成的团队捏合成群，并给予他们展示自己水平和野心的机会，身为工作室领导者的赫尔斯特功不可没。

除此之外，为了实现预告片里的宏大目标，擅长组织管理的赫尔斯特还针对前作的缺点，打造了一系列更加高效的流程和设计方法。

赫尔斯特认为《杀戮地带》不算真正意义上的成功，其中一个重要原因是当时这个不成熟的团队在创意上过于奔放，缺乏必要的约束——在开发初期，团队甚至没有招募负责开发引导和游戏设计的策划与设计师，只有美术和程序在构筑游戏世界。于是，工作室往往会因为程序过度热衷于某项技术而令游戏引擎开发工作中断数月；美术则是专注于自己想要的视觉效果，丝毫没有考虑运行效果。

推倒重来的代价便是直到 2009 年，备受期待的《杀戮地带 2》才姗姗来迟。在初代和新作的 5 年间隔里，对于掌机游戏开发有所涉猎的游骑兵工作室团队在 PSP 上制作了《杀戮地带 解放》，并于 2006 年推出。此举不仅解决了 IP 两代正统作品间隔时间长的问题，赫尔斯特还借助这个过程让游戏设计和策划者充分参与到开发中，磨合出充足的默契。

此外，赫尔斯特每个周五都要求所有员工放下手上的工作来玩游戏，这让这支已经有着一百多人规模的团队能对自家游戏的开发进度和认知保持一致，同时收获最初级的用户反馈（即开发者自己），让游戏开发不会“闭门造车”。

除了佩服赫尔斯特善于借用过往经验经营团队外，其实这对我们也算是一个不错的启示——今天我们在埋头苦干的事情，即便看似是无用功，或许终有一天会成为我们前进路上的助力。

赫尔斯特另一个在开发管理上的重要改进是对游戏里的诸多细节进行分解，并且分门别类——在诸多游戏媒体和玩家反馈中提取出几个最高分的亮点，并研究如何在续作中将其放大；实际上最麻烦的，是如何将前作中最为玩家诟病的 5 个缺点，转变为《杀戮地带 2》里备受好评的亮点。

游戏开发并非赫尔斯特主导，但他良好的管理规划和人才组织为开发组们找到了发展的方向。在新作里，敌人 AI、死亡场景和多人战斗等要素成为了最受玩家津津乐道的亮点。《杀戮地带 2》也因此受益，首发就卖出了 50 万份，最终销量为 300 万份，是前作的数倍；评价更是远在前作之上，让《杀戮地带 2》乃至整个系列成为了游骑兵工作室首个叫好又叫座的 IP。

在这一成功的基础上，赫尔斯特立马带领游骑兵团队投入到《杀戮地带 3》的开发中。由于赫尔斯特为团队定制了良好的工作流程，使得游骑兵工作室在固定人手没有大量增加的情况下，不仅大大缩短《杀戮地带 3》的开发时间，还把二代未能如愿的效果一一实现。

尽管彼时 PS3 已经推出一段时间，许多性能渐趋成熟，但赫尔斯特和游骑兵工作室还是花费了更多的时间去适应 PS3 性能，包括内部硬件过热导致变形的“死亡黄灯”等情况。在《杀戮地带 2》的开发中，游骑兵工作室只敢将 SPU（CELL 芯片内那些负责专门运算的独立向量处理器，也称为“协同处理单位”）性能推到 60% 左右。

随着《杀戮地带 3》的立项，游骑兵工作室终于得以在同一平台上连续开发系列游戏。赫尔斯特坦言：“《杀戮地带 3》是游骑兵工作室作为资深制作组所开发的第一个项目。”

得益于 10 年的开发经验和《杀戮地带 2》的积累，《杀戮地带 3》比起前作，其规模扩大了十倍，SPU 处理能力也被推到 100%。按照赫尔斯特的说法，“机身都快要冒烟了”。

除了自身更为丰富的经验，一个项目的成功，往往是合力的结果。赫尔斯特在访谈中说到的“从其他工作室中获得新技术和理念”并不是一句空话：顽皮狗的《神秘海域 2》和圣莫妮卡工作室的《战神 3》——前者在故事叙述和以角色为驱动体验的构建上让赫尔斯特印象深刻；后者在连续 BOSS 战的关卡设计上给予了游骑兵工作室很大的启发。

两家工作室也在技术上为游骑兵提供了极大帮助，外界甚至盛传顽皮狗派出团队帮助游骑兵工作室开发新作的引



主持会议、接受采访和与众同乐，赫尔曼·赫尔斯特作为主管的日常。

擎，不过赫尔斯特否认了这一点。游骑兵工作室不仅开发了专属引擎，还尝试给游戏加入了 3D 模式以实现 3D 听觉和视觉效果，成为游戏的一大吸睛点。

为了达到顽皮狗的叙事水准，赫尔斯特还特意聘请了额外的剧作家来撰写剧本，也邀请了一些好莱坞演员为作品配音，让这部仅用两年左右就完成开发的作品有了更多的新意，也让赫尔斯特有了更多的思考。



赫尔斯特参与到《地平线 零之曙光》的宣传活动中。

迈向地平线与“出岛”

在完成《杀戮地带 3》的开发之后，赫尔斯特开始严肃考虑有关工作室的一系列问题：“我们的开发者们在上一个 IP 上的研发已经做到了最好？”“现在是时候开始新的篇章吗？”“我们是否有足够的空间去容纳疯狂的创意？”

终于，他们在完成了《杀戮地带 暗影坠落》之后，决定暂停“《杀戮地带》系列”的开发，转向开拓一个新的 IP。作为管理者，赫尔斯特并没有选择一言堂或由少数高层决定，而是向所有员工发起征集。而开发者们也提交了三四十个新概念，高层们从中提取核心元素并发现新趋势，进而确定他们要做一个不同于“《杀戮地带》系列”那种“摧毁和破坏的美学”的“漂亮”作品，一款与众不同且更为开放的游戏。据此，他们开始制作游戏原型，探索新的世界。

这么一探索就是六七年的功夫。能够支撑一个工作室数年没有新作产出，这是第一方厂商的优势所在——尤其是索尼，他们对于自家厂商的十分宽容：上田文人用二十年的时间做完“2.5 部”游戏；山内一典和他的 Polyphony Digital 多年鲜有新作，工作室扛鼎 IP “《GT 赛车》系列”的上一部作品也要追溯到 5 年前的《GT 赛车竞速》；圣莫妮卡工作室在 2013 年推出《战神 升天》之后，也花费了 5 年多的时间才完成新《战神》的制作……

同样的情况也出现在赫尔斯特和他的“游骑兵”身上。他们也花了很长一段时间，才推出了与过往作品截然不同





的新 IP——《地平线 零之曙光》。

十多年来，赫尔斯特的游骑兵工作室一直专注于“主视角射击游戏领域、一个 IP”的深度开发，铸造一艘平稳前行的“巨轮”。然而，当他们想要换一个方向时，这意味着从技术到团队都需大幅革新，所需付出的代价何等巨大。每一到两周，赫尔斯特都会带着核心成员与 PS4 的架构师马克·切尔尼以及其他技术人员进行交流。

在新作开发的过程中，非线性任务和开发世界等技术问题留给了技术总监迈克尔·范德莱乌；创意相关的问题就交给总监马蒂斯·德容格；摆在赫尔斯特面前亟待处理的难题，是如何招揽新的人才，重构团队使其能面对新的游戏类型的开发挑战。在此期间，2012 年另一位联合创始人布鲁瑟离开了游骑兵工作室，赫尔斯特则继续带领团队前进。

我们热爱英雄主义，总喜欢神化游戏总监天马行空的奇思妙想，但一款优秀游戏的制作更需要的是多方面的配合。想让新作有着优秀的综合素质，除了让范德莱乌和德容格等团队核心成员专心做好自己的工作以外，还需要大量的人才。在当时，游骑兵工作室并不具备这个条件，因此扩招在所难免。而如何在扩招后把控开发成本，也是摆在工作室管理者赫尔斯特面前的棘手问题。

众所周知，随着游戏规模的不断壮大，更多的内容要素需要更多的时间与人力去填补，开发团队的规模自然随之扩大。

在《杀戮地带》的开发过程中，游骑兵工作室的团队从 55 人飙升至 120 人，再加上外包人员，开发预算从 2000 万美元一路飙升至 4500 万美元；而在开发《杀戮地带 2》时，履历渐丰的赫尔斯特并没有大幅度扩招人手；即使是榨干 PS3 机能的《杀戮地带 3》，制作组也仅仅是多招了 20 人以完成开发；在《杀戮地带 暗影坠落》的开发时期，工作室人数不过 150 人左右……但这次，为了在开发世界上有所作为，赫尔斯特不得不再度扩大的团队规模，将人数翻倍。

在诸多资源和成本中，赫尔斯特对于游戏引擎开发的投入极为重视。他在开发《杀戮地带 3》时便坚持使用自研引擎。当团队将开发重心转移到 PS4 时，赫尔斯特依旧坚持这个思路。他们开发了一个尚未命名的“引擎”，并在最初用于《杀戮地带 暗影坠落》，而且在随后的《地平线 零之曙光》开发上得以沿用。这种持续且深度的开发能力不仅让自家游戏受益，还吸引了其他优秀的开发者前来学习交流。

尽管游骑兵工作室将游戏引擎技术抓在自己手上，但吸收了诸多厂商优点的他们并不抗拒将自己的技术分享出去，也欢迎世界各地的人才前来交流。而前来拜访并相互成就的人士中，就有大名鼎鼎的小岛秀夫。

就像足球世界里的顶级名帅瓜迪奥拉，也先后拜访过包括贝尔萨在内的诸多名帅。小岛秀夫在离开 Konami 后，先后拜访了世界各地的工作室，学习对方的工作方式与开发技术，寻找能引为己用的新技术。

小岛秀夫对于游戏引擎并不陌生。此前，小岛秀夫参与过 Konami 有关 FOX 引擎的开发工作，而这个引擎后来也成就了《潜龙谍影 V》。但小岛秀夫更多只是一位使用者和测试后的意见反馈者，而不是引擎开发者。当他需要制作属于自己的游戏时，便需要找到一个合适的引擎。为此，他巡游世界各地，拜访各大工作室，而阿姆斯特丹成为了他旅程的最后一站。

小岛秀夫原计划只打算快速拜访，短暂停留，但被游





骑兵工作室的技术所惊艳；赫尔斯特则被小岛的奇思妙想所折服，使其不禁产生了参与到小岛项目之中的想法。

赫尔斯特为此做出了一个决定：将自家新研发的引擎技术的源代码毫无保留地向小岛秀夫展示。这让小岛秀夫团队感到十分惊讶与欣喜。小岛秀夫临时改变计划，和赫尔斯特的团队一起度过了好些日子，仔细研究合作的细节。

当时这项引擎技术尚未被命名，赫尔斯特和小岛秀夫商议之后，决定基于长崎湾中的一个人工岛给该引擎命名为“Decima”。这个人工岛名为“出岛（Dejima）”，是日本闭关锁国政策之下留下来的为数不多的对外交流窗口。最初是作为葡萄牙人的收容地，1641 年之后成为荷兰东印度公司的商馆所在地，为当地注入了浓重的荷兰元素。

在日本闭关锁国乃至后来维新时期，荷兰还是日本人学习西方知识的“老师”，通过荷兰传入的西方科学文化知识被称为“兰学”，是他们大量放弃儒学思想，转向学习西方科学的重要标志。

黑船事件之后，江户幕府聘请荷兰海军教官团创办了日本第一所近代海军教育机构——长崎海军传习所，聘请荷兰教官进行教学指导，而出岛也是其中的重要基地。可以说，“出岛”是日本和荷兰全方面交流的见证，而选用“Decima”来作为游骑兵工作室和小岛工作室合作交流的见证，是再合适不过。

在确定合作关系后，赫尔斯特不仅亲自带队到日本进行回访，之后还不定期地派遣工程师团队前往日本为小岛工作室提供引擎技术方面的支持。

2019 年 11 月，《死亡搁浅》以 PS4 限时独占的形式发售，虽然口碑在当时两极分化，但最终还是卖出了超过 500 万套。索尼从中获益不少，赫尔斯特领导的游骑兵工作室功不可没。

但这对于游骑兵工作室而言只是锦上添花，他们此前发售的《地平线 零之曙光》已经取得了上佳成绩，证明了自己的实力。赫尔斯特也在这个过程中展示了作为一名管理者，如何让游戏变得更好。除了为团队带来更多优秀的开发者以及引导团队朝着 3D 开放世界努力外，赫尔斯特



还做出过许多重要的决定。

其实在整合企划之初，除了《地平线 零之曙光》外，还有另外一个企划入选，两者不相伯仲。赫尔斯特没有任何偏心，他让两支小型团队分别着手研究和拓展各自的理念，并且在半年的时间内打造出两个作品原型。随后，前面提到过的赫尔斯特调查方式上线。赫尔斯特邀请工作室内部以及一些来自索尼其他工作室的人员对游戏原型进行了游玩测试，提出了诸如“什么方面最让你兴奋”“你认为当中最冒风险的方面是什么”等等问题，并将所有反馈都收纳进 Excel 图表，最终得出了《地平线 零之曙光》这个方案更为优秀的评价。

这当然不是赫尔斯特的独创法门，却行之有效，让团队所有人在比较中切实感受到作品原始状态下的潜力，并且激发开发者的创作欲望。在此之上，赫尔斯特不需要花费太多精力就做出优胜劣汰的决定，也没有花费多少唇舌就说服所有人全身心投入到《地平线 零之曙光》的开发中。

在游戏开发的过程中，为了让艺术总监范比克提出的“后启示录世界”看上去更有特色，赫尔斯特一直致力帮助团队去接触各种领域的人才，从艺术设计领域到各种开发技术，既有从人类学家处得知部落的形成以及人类遗留产物在千年间的腐坏情况，也从 RPG Maker 和动作游戏中学习了设计经验。

可以说，在赫尔斯特的治下，游骑兵工作室得到了全方位的支持，让《地平线 零之曙光》得到了上佳的口碑，最终销量破 2 千万份，玩家累计游戏时长超 10 亿小时，成为能与新《战神》和《神秘海域 4 盗贼末路》比肩的作品。

赫尔斯特为索尼带来了一个全新顶级 IP，践行了当初要打造一个欧洲顶尖工作室的雄心，这让他得到了索尼高层的赏识。就在《死亡搁浅》发售的同一个月，赫尔斯特的管理者生涯获得了迄今为止最重要的一次肯定——索尼宣布由赫尔斯特出任索尼全球工作室的负责人。不久之后，全球工作室正式更名 PlayStation Studios。

新掌门面面观

从菲尔·哈里森到吉田修平，索尼全球工作室，或PlayStation Studios，需要的领导从来不是顶级的游戏制作人，而是眼光远大的管理者。

SIE 现任总裁吉姆·莱恩在宣布任命的公开信中称："赫尔斯特是目前游戏行业中最高效且最受人尊重的行业领导者之一。他是一个充满热情的领袖，知道如何给一群富有创造力的开发者赋能，让他们创造出伟大的游戏体验。我绝对相信赫尔斯特能够带领我们的诸多团队以稳定的节奏继续前进。"

吉田修平离开全球工作室领导岗位，转而负责扶持体量小的独立开发商。鉴于目前索尼的第一方游戏开发大多集中在欧美地区，任命一位刚刚带领团队创造辉煌的欧洲工作室负责人作为新的部门主管，也很符合逻辑。

作为一家工作室的负责人，需要的是与开发人员互动，寻找激励和帮助他们更好地完成工作的方法；而更进一步的全球工作室负责人，赫尔斯特的任务是领导旗下的十多家第一方工作室，让遍布全球的开发人员拥有最佳资源和支持，延续针对自家硬件的游戏研发工作，提供优质的独占产品和以优质叙事为驱动的内容。

赫尔斯特上任之后，首要任务便是走遍旗下的第一方工作室，在每一个工作室都停留一段时日，听取各方意见，进而制定索尼全球工作室的长期发展计划。

这位熟读哲学的管理者，总是非常小心地寻找广泛而多样的观点和意见，以构建一个更大的框架，通过策划、研究和分析来制定最好的决策。"这是一种非常'荷兰'的管理风格——包容、透明、头脑冷静、深思熟虑。"但这并不代表赫尔斯特是个因循守旧的管理者；相反，他对实验性技术和新的想法都持有开放态度，并将其定性为索尼全球工作室的 DNA。

在他的任上，既有萧规曹随的政策延续，也有改革变化，更有不少大胆创新，而这些管理思路和手段都不是割裂的行为，而是在一个完整理念支撑下的有的放矢。

拥有超过 1.1 亿名用户的 PS4 社区是赫尔斯特极为看重的一环，在 PS5 发售接近一年半后的 2022 年 3 月——又一个传统意义上的销售大月——我们看到 17 款登陆 PS 平台的游戏里，仅有《幽灵线 东京》因 PS5 限时独占的缘故而未登陆 PS4，其余包括《GT 赛车 7》在内的大部分作品都兼容 PS4 和 PS5，也有在 PS4 上存在多年的作品登陆 PS5，更有《女神异闻录 4 无敌究极后桥背摔》和《影子武士 3》这类不打算推出 PS5 版的作品（反正是向下兼容）。足见游戏厂商对于占有决定优势的上世代市场的重视，而赫尔斯特所领衔的第一方工作室则是其中的先锋和风向标。

在主机发展史中，第一方开发商放弃对自家主机的支持是一个重要的节点，甚至远比主机停产还要重要——当年叱咤一时的 Wii 便是一个很好的例子。赫尔斯特之下的索尼第一方作品至今尚未放出放弃 PS4 平台的信号。

同样的，对于行业内越来越盛行的"加班文化"和内卷式工作，赫尔斯特延续了索尼一贯对工作室的宽容态度："我可以很轻松地说，'我们不加班''我一点也不喜欢加班'。但这还不够。对于开发者而言，如果工作时间过长，或者做一些不清楚的事情，这可能会给他们带来压力，或者让开发人员感觉自己被忽视。这些问题都影响着我们员工的福祉。"这些话语落到实处，便是《战神》新作和《GT 赛车 7》都在创新发展中延续了慢工出细活的传统。

"我们不会拿游戏质量冒险。我们想要推出质量和完成度俱佳的游戏，我们必须做到这一点，但同时又不会把我们的团队推向崩溃。"

在延续精品战略和深度优化工作环境之余，在赫尔斯特治下，索尼旗下的工作室也有了新变化。他为索尼的第一方大厂任命新的负责人，比如 Yumi Yang 成为了圣莫妮卡工作室的新主管，统筹《战神 诸神黄昏》的开发工作。

而在日本方面，尼古拉斯·杜塞（Nicolas Doucet）成为 SIE 日本工作室的新负责人——在过去的几年里，他的 Team Asobi 所制作的"《宇宙机器人》系列"是日本工作室这个被边缘化的老牌第一方最拿得出手的成绩。随着外山圭一郎、山本正美和大仓纯也等资深开发者的相继离职，赫尔斯特让原本只是日本工作室旗下的 Team Asobi 独立并取代日本工作室在索尼第一方的地位。

在 2021 年 8 月接受外媒采访时，赫尔斯特透露目前有 25 款游戏正在开发中，被赫尔斯特称为"索尼发展的命脉"的新 IP 占据了半壁江山；而老 IP 也有新的动向——于 2022 年 3 月 4 日发售的《GT 赛车 7》和 2022 年 2 月 18 日发售的《地平线 西之绝境》都顺利完成了开发，并在发售后皆取得了不俗的口碑和销量成绩。加上 PS5 远高于 XS 的装机量，索尼看似本世代也能稳坐钓鱼台，如果不是后来微软的强势出手的话……

《圣经》有言，"太阳底下无新鲜事"。即使是关注游戏业界多年，却总有新鲜的事物不时冲击着我们的神经。在过去两年时间里，微软花费超过 760 亿美元的交易金额，接连收购了名声在外的大型第三方厂商——ZeniMax Media 与动视暴雪，以及他们旗下的所有子工作室（Bethesda、id Software、Arkane Studios 等等），一

举囊括“《上古卷轴》系列”“《辐射》系列”“《COD》系列”“《暗黑破坏神》系列”“《魔兽争霸》系列”“《星际争霸》系列”《炉石传说》与《守望先锋》等顶级 IP。值得一提的是，曾经的 PlayStation 吉祥物“古惑狼”的版权同样归微软所有。

如此下来，传统家用机行业的局势逆转似乎并非痴人说梦。而后来各方的反应，也在把故事一步步推向高潮——美国政府将对微软的并购案展开反垄断调查；不甘心坐以待毙的索尼也作出了“反击”。

在 2021 年，索尼先后收购了《死亡回归》开发商 Housemarque 和以制作经典旧作重制版闻名的蓝点工作室——某种意义上算是确保自家第一方阵容的稳定。这些厂商都归入 PlayStation Studios 麾下，而作为主管，赫尔斯特自然是其中的关键人物。在公布收购蓝点工作室的同时，赫尔斯特宣称这并非 PlayStation Studios 收购的终点。

在微软收购动视暴雪不久，索尼便宣布以 36 亿美元收购了在过去十年与动视暴雪有着密切合作关系的 Bungie，也算是弥补了当年的遗憾。赫尔斯特第一时间在个人社交媒体上，对曾经的“对手”“真正的世界级开发商”Bungie 的到来表达了兴奋之情，并盛赞 Bungie 总能给射击游戏定义何为流畅灵敏、容易上手等标准。设想一下，用 Bungie 制作下一款“光环杀手”，这样的光景对于赫尔斯特乃至许多玩家而言，都是赚足眼球的事情。

相比起微软的“豪购”，索尼这些交易似乎有点“小打小闹”。况且 Bungie 在“《命运》系列”上的表现只能算得上是差强人意，更重要的是 Bungie 的作品依旧是全平台发售，比如仅凭预购销量破百万的《命运 2 邪姬魅影》。Bungie 是否值得索尼的 36 亿美元还得等待时间的检验。当然，索尼第一方登陆 PC 平台早已不是什么稀奇罕见的事情，而这也是赫尔斯特上任以来最大的变革。

如今的御三家之争，早已超出了主机之争的范畴：《死亡搁浅》在索尼平台独占半年后便登陆 PC 平台，而 PS5 上的《死亡搁浅 导演剪辑版》也在今年 3 月底移植到 PC；除了第三方厂商的产品外，索尼第一方的游戏——赫尔斯特本家的《地平线 零之曙光》和 Bend 工作室《往日不再》也登陆了 PC 平台。如今 Steam 上的索尼专区，已经有多款曾经 PS 独占的第一方作品。此举被不少玩家视作索尼背弃主机玩家的标志，SIE 总裁吉姆·莱恩被数以千计的玩家联名要求辞职。

赫尔斯特对此做出了解释，并声明尽管重视 PC 端玩家，但他们只在“合适”的时机才会让第一方作品登陆 PC。“PlayStation 仍是 PlayStation Studios 游戏首发时的最佳游玩平台”。这番话既揭示了大势所趋，也或多或少安抚了 PS 玩家的情感。

从调研到政策制定，从硬件设备的协助到人事变革，从游戏开发的协助和移植到重大收购项目，在成为 PlayStation Studios 主管的 30 个月里，赫尔斯特做出了诸多成绩——当中既有坚守的传统，也有锐意的革新，可以说是面面俱到地践行了一位全球工作室主管的职责。至于他能否带领索尼的游戏团队抵挡住来自微软的冲击，就让我们拭目以待。



赫尔斯特的推特头像热衷于同第一方工作室新作“联动”。

结语

总结一下赫尔斯特迄今为止的管理者生涯：过去功绩不俗，从游戏开发相对较弱的荷兰起步，一步步将游骑兵工作室打造成欧洲乃至世界顶级的游戏开发商；如今接管 PlayStation Studios，做事面面俱到，大有继往开来的态势；面对前所未有的冲击，改革之路道阻且长，但未来仍旧可期……

也许如今的赫尔斯特不像将他拉入索尼旗下的菲尔·哈里森那样有奠基之功，也没有吉田修平那样深远的影响力，但从他维护传统而不失进取的管理风格不难看出，假以时日，赫尔曼·赫尔斯特这个名字同样会为玩家所熟知，带领 PlayStation Studios 驶入一片新天地。



末日简史

末日的起源与发展

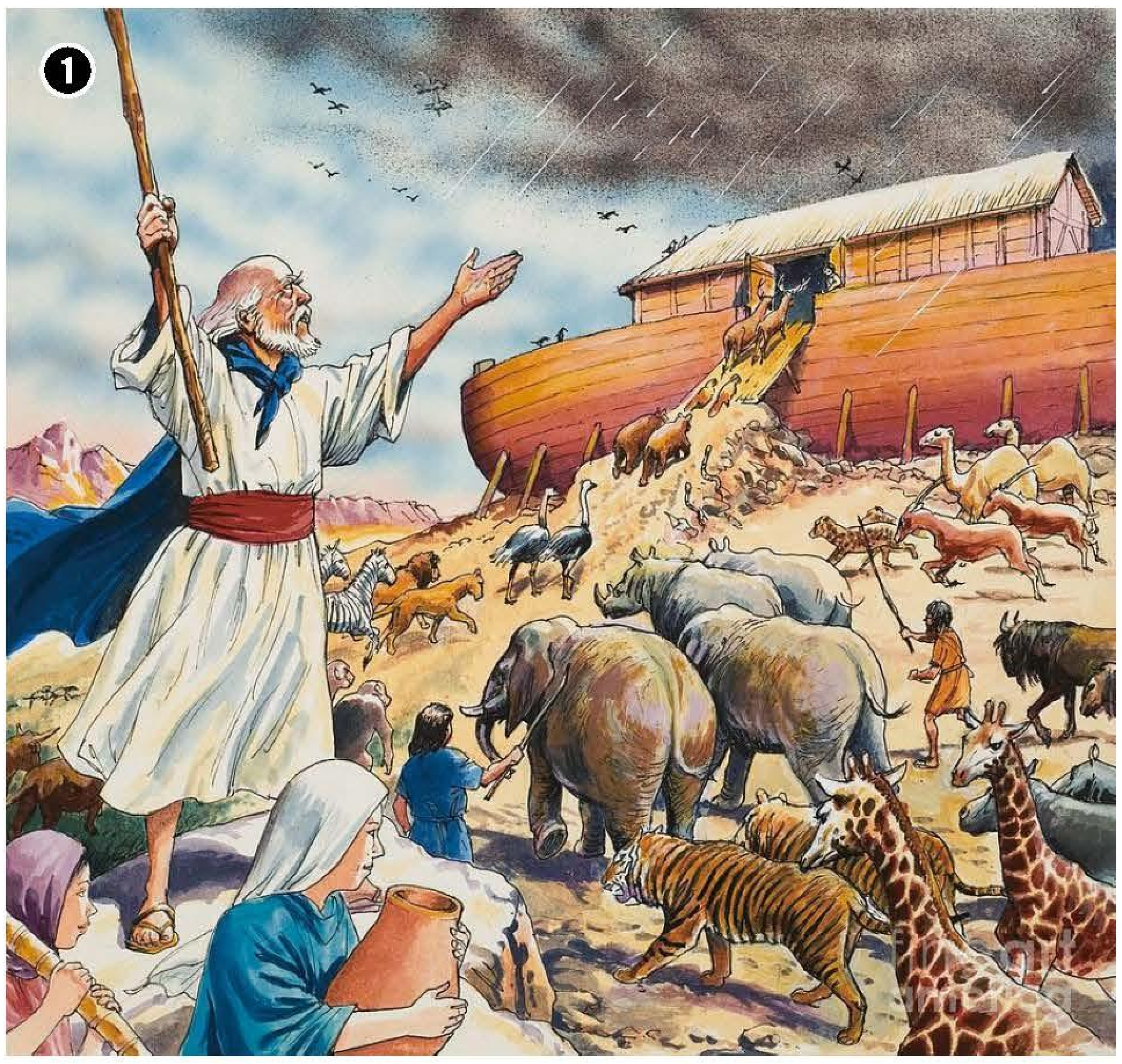
文：三日月　美编：Juxi

人类一直对“世界末日”有着谜一样的执着：一方面，人类畏惧着世界末日的到来，他们试图找出末日来临的原因，确定末日到来的时间，甚至尝试去“掌握”末日；另一方面，人类又向往末日，他们通过文学、影视或者其他娱乐媒体，构思着末日的形式，畅想着末日之后的世界，那些发生在“后启示录”时代的故事。这些故事有很多模板：核战争、外星侵略者、AI 叛变、病毒、丧尸、环境破坏所带来的气候变化，甚至是天使与魔鬼的终极大战。这些模板虽然大同小异，甚至诞生于不同的时代，但人们依旧喜欢这些故事和作品，并且一直乐此不疲。

作为题材同是“以现实世界为基础”且“描绘尚未发生的事情”的作品类型，末日题材比科幻题材更不具有时效性——一百多年前的科幻作品放到现在或许就没那么“科幻”了，然而三千年前的末日即便过去三千年，它看起来依旧能够毁灭世界。也正因为如此，我们能从这些作品中看到更多“世界末日”以外的东西，一些更深层次的东西。

从圣经故事中的“诺亚方舟”和审判日、北欧神话中的“诸神黄昏”，到玛丽·雪莱的《最后一个人》、亚瑟·查理斯·克拉克的《童年的终结》，再到玩家们熟悉的《辐射》以及《行尸走肉》，这些看起来完全不同的作品，却都有着一个共同的根源。而这个根源既不是源自于畏惧，也不是源自于向往。末日的诞生或许不是像圣经那样为了警醒人们，也不是像后来的作品那样为了娱乐大众。在很多人心目中，“世界末日”是注定是发生的，而就和它必定会发生一样，“末日”这个概念的诞生实际上也是必然的。接下来就让我们从根源出发，从零开始回顾人类这段“创造末日”的漫长历史。

在“循环”中寻找末日





❶ 在诺亚方舟的故事中，上帝虽然摧毁了世界，但还是通过诺亚之手给之后的新世界留下了希望。

❷ 2012 末日论甚至还有一部改编电影，其中的末日原因是气候变化和地壳运动。

当介绍末日这个概念的起源时，我们先聊聊“末日”这个词最初的含义。末日的英文是“Apocalypse”，这个词源自于古希腊语“apokálypsis”，原意为“启示”，也就是在宗教作品中常见的“神启”。在这个词刚诞生的时候，它背后的含义并不只有“末日”和“万物的终结”,还有“来自神的启示”、救赎和新生。因此在早期人类文明很多包含末日的故事中，例如“诺亚方舟”（有多个起源，最早可以追溯到公元前 2500 年左右的苏美尔神话），结局实际上不是万物终结，而是新世界的诞生。

在古代，“末日”的概念也与现代概念有很大的不同。在现代的很多末日题材作品中，末日往往有一个非常具体的原因，例如气候变化、战争或者是病毒泄露；但在古代作品中，末日的概念往往会更加抽象，原因往往是“神为了惩罚犯下罪过的人类”或者“善与恶的终极大战”。因此这也不难理解，古代人对于“末日”的到来并不会像现代人那样感到畏惧或者担忧，他们甚至还会期待末日尽早来临。

实际上，和人类漫长的历史相比，“末日”的历史并不算长，其中的原因也非常简单：人类的知识，或者说是对世界的认识，尚未达到“发现末日”的前提。末日这一概念的诞生需要三个前置条件，它们分别是：

1. 了解并认同时间是线性的；
2. 意识到回顾历史的重要性；
3. 会期盼末日（审判日）的来临。

在最早的人类认识中，人们认为时间是会不断循环的：白天与夜晚；一年四季；生物的死亡和重生。而从这个概念往外延伸，人类的生死也被当成了这种循环的一部分。这种观念一直到现在依旧存在，例如部分宗教中常见的“轮回转世”，便是这种时间循环论的一种传承。

其中一个比较典型且著名的例子是玛雅文明记录时间的方法，这种方法由长计历发展而来。长计历是计算日期的其中一个算法，这种算法在理论上可以轻易且直观地表示任何时间长度和具体时间，而且能让所有人理解。例如现代人最常用的是“公元”，也就是从耶稣诞生那年为元年开始计算，但实际上人类文明的历史远远不止 2022 年，而“公元前”的计算方式有时候也不够直观和准确。

在当时，这个系统让玛雅人能够以线性的视角去记录事件，因为每一天都有一个具体的数字来代表日期，而且也不会重复。而这种记录方式却给后世人带来了误解，其中最知名的误解之一便是“2012 年世界末日”——当时部分学者认为玛雅长计历会在 5125 年引来终结（换成公元

算法便是 2012 年)，终结的同时意味着世界的终结。于是在当时很多媒体的渲染下，2012 末日论成为了当时人们热议的话题，还引发了不少社会现象。实际上这种观点是错误的，玛雅文明虽然会以线性的方式记录时间，但他们的时间观却是循环。每当一个循环（历法周期）结束，他们都会举办祭典,从而庆祝新纪元的开始。在玛雅的神话中，人类的世界实际上是在不断循环,神明会不断毁灭旧世界，创造新世界，人类只能通过祈祷或者献祭来维持循环。

在最早期的人类认知中，大自然中的很多现象都是与神有关。即便他们没有办法确认神的存在，但他们会将所有事情的发生都与神扯上关系，从而使认知（无论是错误还是正确）合理化，上面提到的昼夜循环和四季循环便是这种认知方式的一种表现。也正因为如此，在早期文明，人类并不会对所谓的世界末日感兴趣,因为对于他们来说，这只是另一个新循环的开始而已。

我们熟悉的“末日”,也就是上文提到的“Apocalypse”，实际上来自于西方文学和宗教。这个阶段的末日是真正意义上的“万物终结”,典型例子为《圣经》中所提及的审判日：世界末日之时耶稣基督会对世人进行审判，信仰上帝和基督的善人会上天堂，异教徒和恶人则会被投入火湖。而当人们意识到“世界是会迎来终结”的时候，此时人们的时间观已经从“循环”变成了“线性”，思考的方式也开始发生改变，那么问题来了，这种改变又是从什么时候开始的?



随着挖掘和研究不断深入，学者还发现了 5125 年之后的玛雅历。至于为什么当时找到的版本最后是 5125 年，学者们其中一个观点是：当时做记录的人觉得这日历够用了(毕竟 5125 年对于他们来说已经是数千年后的未来)，再继续写下去也暂时没有意义。



当末日变成“刚需”

圣经是西方文明起源中最重要的组成部分之一，因此当聊到西方文明中的思想变化时，圣经算是绕不开的一个话题。根据教义和解读方式的不同，它分成了多个版本，而这些版本中最初的一个，是由犹太人撰写的《希伯来圣经》。

犹太人是一个历史悠久且坎坷的民族，这个民族虽然由于受到战乱、迫害以及各种历史原因，长期处于流浪和散居的状态，但得益于其文化和信仰具有较强的关联性和排他性，他们的民族信仰得到了保留。而他们的历史，以及对于历史及自身遭遇的看法，自然也一定程度体现在了其文学作品上，典型的例子便是《希伯来圣经》。

首先让我们简单回顾一下犹太人的历史。根据圣经记载，犹太民族起源于公元前 2000 年，亚伯拉罕和儿子以撒以及孙子雅各构成了最初的“以色列人”。他们一家最初被转卖到了埃及当奴隶，在 400 年过后，以色列人在摩西的帮助下离开了埃及并来到了巴勒斯坦（也就是知名的“出埃及记”）。雅各的 12 个儿子的后代组成了 12 个部落，之后其中一个部落的头领“扫罗”统一了所有部落，并建立了最初的以色列国，定都耶路撒冷。

而在公元前 1000 年的时候，大卫王（另一种翻译为“达乌德”）统治下的以色列的国力达到了顶峰。但好景不长，在公元前 970 年左右，统治者变成了他的儿子所罗门，而在所罗门死后，以色列被分成了南北两个王国。这两个王国分别在公元前 722 年和公元前 586 年相继被击败，犹太人颠沛流离的历史正式开始。之后大量犹太人被带到了巴比伦，史称这段时期为“巴比伦之囚”。

在古代，战争的失败或者国家的覆灭很容易会使民众陷入怀疑，怀疑自己信奉的神是不是不如别人，然而犹太人的文化和信仰使得他们对自己的信仰非常坚定。他们在接受统治的同时，信仰并没有发生变化，还得到了进一步的完善——那时候的犹太人开始相信这些磨难，都是神对他们的惩罚和考验。上文提到的希伯来圣经，虽然撰写时间很长，但大部分学者都认为是从巴比伦之囚时期开始撰写。里面的内容除了包括古代犹太人的生活以外，还记录了犹太人的流放史，并强调流放的原因并不是战败，而是当时的犹太人受到了上帝的惩罚。

值得注意的一点是，也是从这个时期开始，犹太人开始记录历史（其中既有自己的，也有其他文明的），并将一些历史事件的发生与神（上帝）扯上关系——过去发生的事情全都事出有因，人们必须从这些历史事件中得到启发，







❶ 希伯来圣经这个词实际上更多被圣经研究学者使用，带有一定的中立性，例如犹太教会称其为“塔纳赫”，基督教则称之为“旧约”。三者不光称谓不同，内容也有不同。

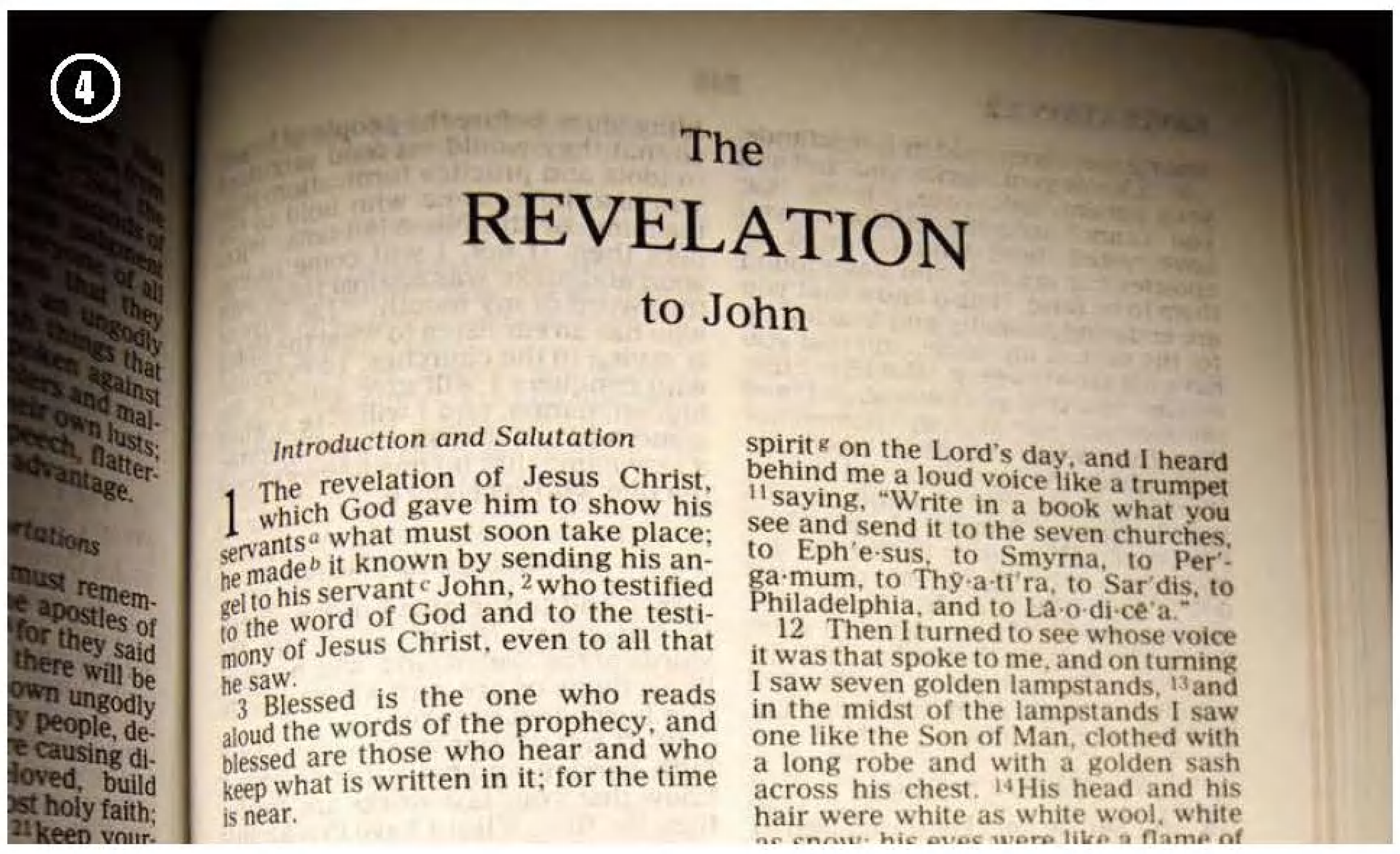
❷ 征服以色列王国的是鼎鼎大名的新巴比伦帝国，被称为古代世界其他奇观之一的空中花园便是建立于此。

❸ 在人类历史的很长一段时间，统治者和神之间有着很深的联系，他们大多被认为是神的代言人，甚至是神化身的一部分。

才能明白上帝的旨意。这一点也体现在了圣经中记载的很多故事当中，例如列王纪记录了大卫王去世后以色列王国分裂成两个王国的历史，以斯拉记则讲述新巴比伦帝国被波斯征服后，犹太人开始在波斯人的帮助下开始重建耶路撒冷。

在“巴比伦之囚”后，古波斯帝国征服了新巴比伦帝国，对于当时的犹太人来说，波斯人可以说是解放者，更难能可贵的是，当时的波斯并没有强迫犹太人皈依他们的宗教或者舍弃自己的文化。于是在这段还算是友好共处的时期内，部分波斯文化融入到了犹太文化当中，其中就包括了宗教。当时波斯帝国的国教为“火祆教”（国内又被称为拜火教），这个宗教创建于公元前 6 世纪左右，是世界上最早倡导善恶二元论的宗教之一。其中有些思想对之后的犹太教及基督教造成了非常深远的影响，例如在火祆教教义中，各有一位善神和恶神，前者的仆从是天使，后者的仆从是魔鬼。而火祆教教义还存在着“世界末日”的设定，世界末日时会进行最后审判，此时曾经堕入地狱的罪人也能得到救赎，这个思想与之后基督教中的“审判日”非常相似。

在圣经的其中一个章节《但以理书》中，甚至直接指出了那些征服以色列的国家会在历史的进程中自取灭亡，犹太人所受到的磨难只是暂时的。历史的结局是注定的，是上帝提前安排好的（也就是时间是线性的），世界会变得越来越坏，上帝的人民受到的迫害也会越来越严重，最后世界终结之时，上帝才会现身拯救世人。在波斯之后的大概几百年间，犹太人先后接受过希腊和罗马的统治，两者都尝试用暴力的手段去改变他们的信仰和文化，而犹太人在忍受和反抗的过程中，思想也在逐渐发生变化：眼前的磨难只是暂时的，世界的终结才是最后的救赎。在这个过程中，作为犹太教的一个分支，基督教自然也不可避免地受到了前者的影响，前者的很多思想也在后者中得到了传承。其中在末世的观点上，基督教的观点参考了《但以理书》的说法，即历史会如同直线一般迈向终局，并最后引来最终审判，而对于所有信奉基督的信徒来说，末日意味着正义和公理的最终胜利，是值得期盼和庆祝的好事。



❹ 在《新约圣经》的最后一个章节《启示录》中，关于末日的预言以及“最后审判”有着更加详细的描写。

❺ 《启示录》故事中被“征用”最多的要素无疑是“天启四骑士”。



与时俱进的末日

在此之后，基督教成为了罗马帝国（这里包括了之后的东罗马，也就是拜占庭帝国）的国教，在欧洲的影响力不断扩大。而到了启蒙时代（17 世纪中期开始），随着地理大发现时代的开始和西方帝国主义殖民的扩张，基督教开始传到了世界各地，并逐渐成为了西方国家以及其殖民地的主要宗教。

在这段漫长的时间里，欧洲也发生了许多变革。例如在 1453 年拜占庭帝国灭亡，大量希腊语学者被迫流亡至西欧国家，一起“流亡”的还有大量希腊语文学作品。这催生了大量古希腊语学者的诞生，也间接促进了哲学以及神学的发展。而人文主义思想的诞生则让人们开始逐渐摆脱教会的束缚，肯定人权的同时反对神权，《圣经》的再解读以及宗教改革运动也开始兴起。除了发展，社会也遭遇了一些动荡，抛开政治层面上的动荡不说，14 世纪中旬爆发的“黑死病”让当时的欧洲人口减少了 50% 以上，这也让更多的人开始反思“死后世界”以及“末日”的存在。

根据创作时间和作者的不同，各式各样的末日也开始陆续“面世”：知名浪漫主义诗人乔治 · 戈登 · 拜伦（代表作：《唐璜》）撰写于 1816 年的诗篇《黑暗》（Darkness）描写了失去太阳、陷入寒冬的末世；“科幻小说之母”玛丽·雪莱（代表作：《科学怪人》）于 1826 年出版的小说《最后的人》（The Last Man）描述了在 21 世纪末期，一场席卷全球的传染病让人类文明陷入了灭绝的边缘；被称为“科幻小说界莎士比亚”的 H · G · 威尔斯在 1989 年发表的科幻小说《世界大战》（The War of the Worlds）则讲述在 19 世纪末期，火星人入侵地球的故事。

这些故事的诞生背后大多都有一个特定的时代背景。例如在《黑暗》面世的同一年，在历史上被称为“没有夏天的一年”——当时位于印度尼西亚的坦博拉火山爆发，由此产生的灰尘严重影响了周边地区的气候，其波及范围甚至包括了西欧，最直接的影响就是气温下降。值得玩味的是，当时欧洲掀起了一小波的“末日恐慌”，一位科学家甚至预言太阳会在 7 月 18 日彻底消失，使得当时欧洲的宗教狂热现象加剧，甚至还出现了民众自杀的现象。

而《世界大战》则撰写于英国被称为“日不落帝国”的时期，当时英国的殖民地遍布全球。在这个殖民的过程，自然也少不了对原住民的暴力镇压。位于澳大利亚的小岛塔斯马尼亚（现在为澳大利亚的一个州）于 1803 年被英国入侵，之后上面的原住民被英军屠杀殆尽，随着 1869 年该种族的最后一名成员去世，整个种族宣布灭绝。这一事件被历史学家看作是人类历史上有记录的最早的种族屠杀事件。H · G · 威尔斯在与兄弟聊起这件事的时候提出了一个问题：如果有一个更加强大的种族像当年英国人对待塔斯马尼亚人那样对待英国人，那将会是一个什么样的故事，这个问题成了这篇小说诞生的契机。

《最后的人》则与《圣经》更加相似，两者中提及到的“末日”都不是具体的现象，而更像是一个模糊的概念。《圣经》中提及末日是为了让人信奉上帝、坚定信仰并且从善，《最后的人》中提到的末日则用来推动剧情，剧情的核心并不在末日上。这也是很多末日作品中常见的做法，借助描绘



在文艺复兴时期，作为艺术家们最大的“金主”，宗教题材的绘画作品数量很多，我们能从部分作品中看到当时人们对于末日的理解。（附图为约翰 · 马丁于 1853 年的作品《The Last Judgement》）

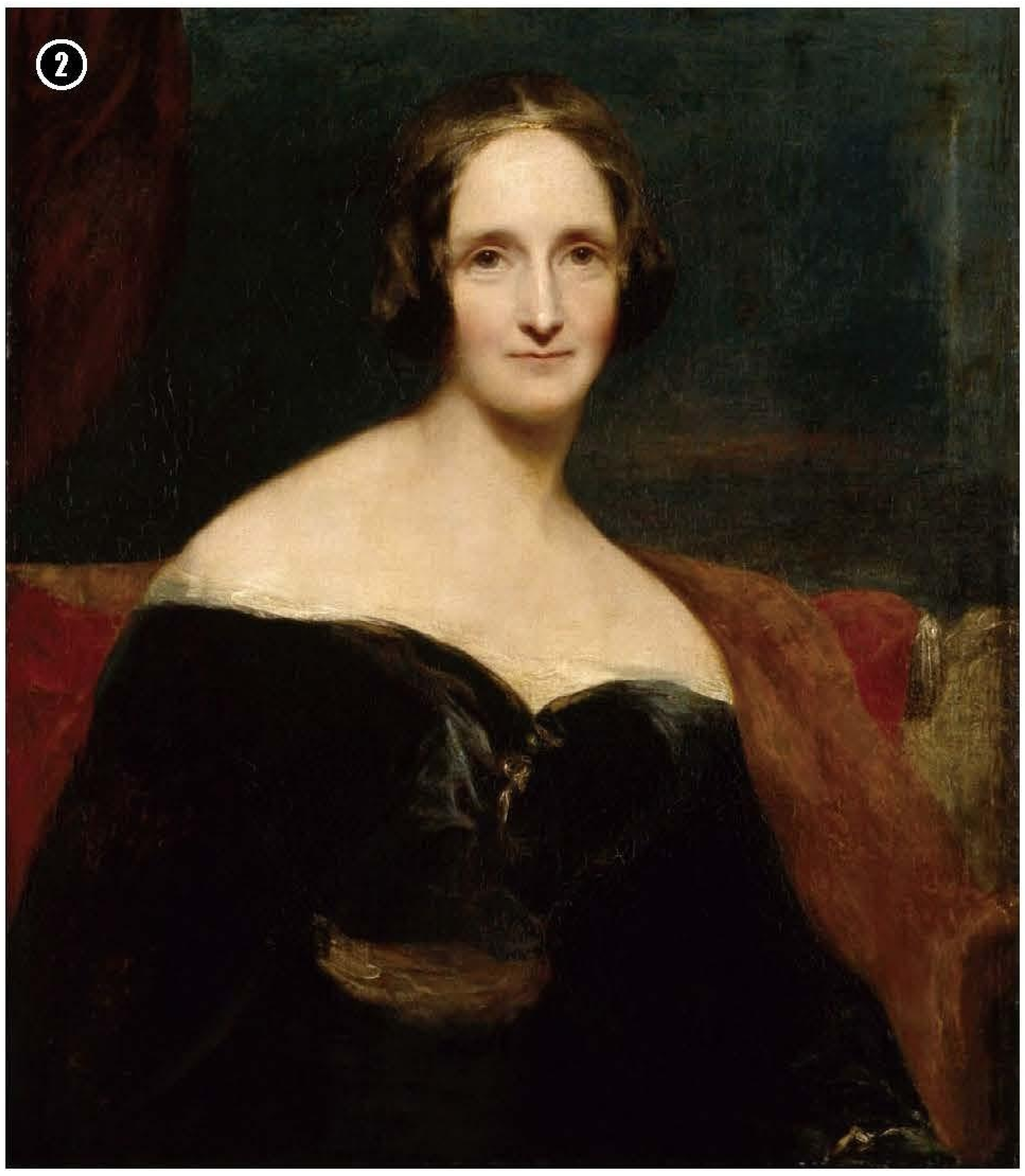
末日来反映现实的人与事。在《最后的人》中登场的大部分角色都取材于玛丽·雪莱的家人与朋友，小说本身也是撰写于其好友去世之后，剧情内核则是在质疑当时的人文主义思想，指出“以人为主”的局限性，人类在自然面前实际上微不足道。

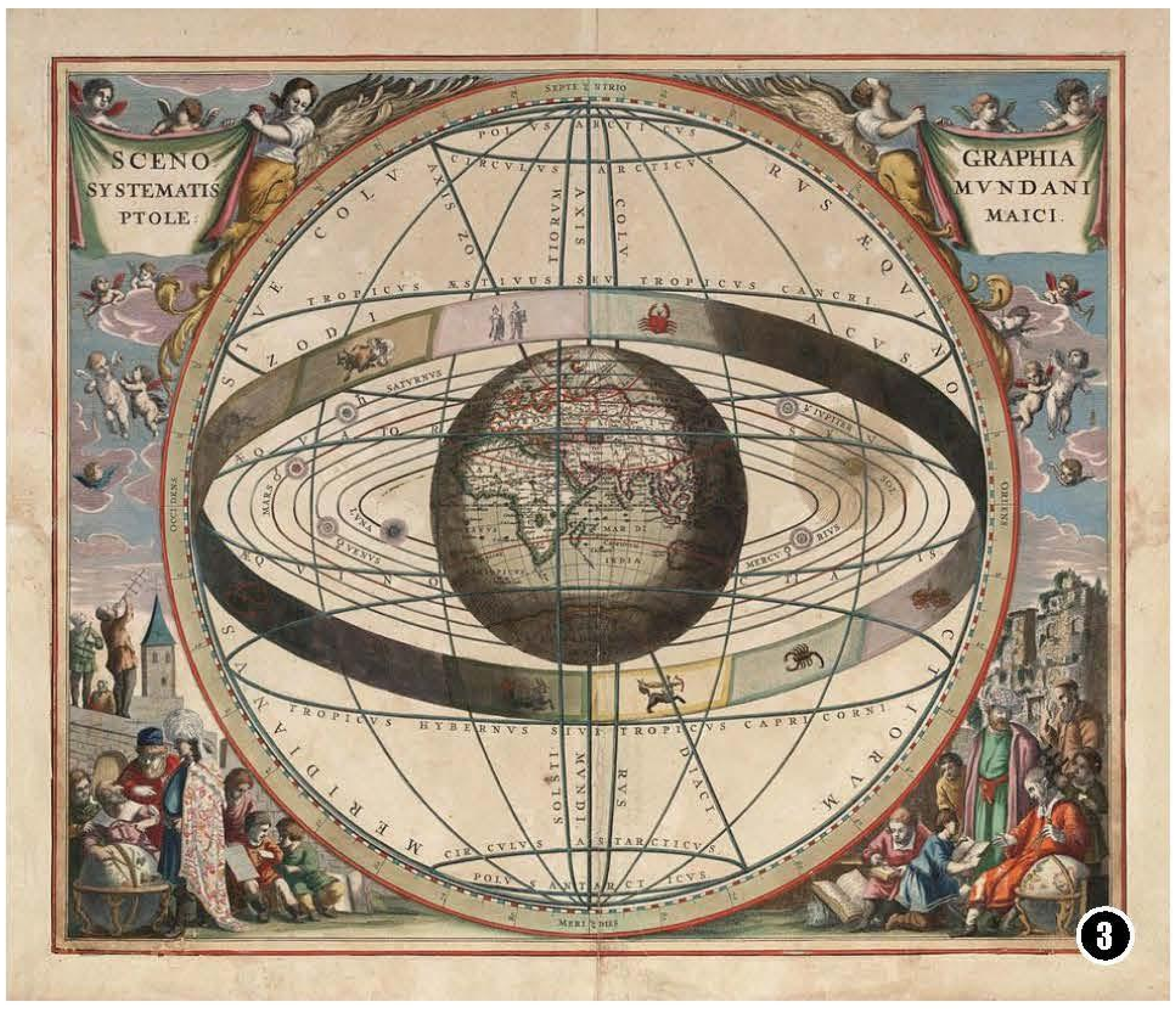
在《最后的人》中,消灭人类的是种类未知的传染病。作为“天启四骑士”的一员，瘟疫（疾病）也是末日作品中常见的要素。不过和其他几种题材相比，大部分创作者笔下的“病毒”都是虚构或者以现实病毒为模板，故事内容也大多以末日之后的世界为背景，“丧尸”主题算是这类末日的一种变体。“疾病”在前期作品中更多是象征着大自然对人类的一种惩罚，但随着人类科技不断进步，它逐渐变成了人类亲手摧毁自己的其中一种方式——比较典型的例子有育碧出品的“《全境封锁》系列”、Capcom 的“《生化危机》系列”,以及 1995 年的经典科幻电影《12 猴子》。

除此以外,末日的形式还会被人们的认知范围所局限。比较典型的例子有“外星人”这个题材,《世界大战》虽然是这类题材中最著名的作品之一，但它并不是首个加入外星人要素的作品。著名法国启蒙时代思想家伏尔泰曾在 1752 年撰写了小说《微型巨人》(Micromégas)，这部作品并不是末日题材，却是首次出现“外星人”设定的文学作品。而这个设定的出现很大程度要归功于 16 世纪至 19 世纪天文学的快速发展，开普勒的日心说、牛顿的天体力学以及万有引力定律还有反射望远镜的发明促进了天文学的发展，也为文学创作者提供了素材。

于是大家也不难理解，为什么在圣经之后，几乎所有末日题材作品的发展时间点都和人类的社会或者科技进步同步。在进入 20 世纪后，末日题材作品的数量更是激增，其中两个明显的节点便是二次世界大战时期以及上世纪 80 年代，用更简单的话来说，便是核武器和石油。







❶《世界大战》所带来的影响力一路延续至今，改编的作品数不胜数，可以说是一部超越了时代的经典作品。值得一提的是，小说中还“预言”了 1899 年人们对于“世纪之交”的恐惧，这种恐惧在 100 年后的 1999 年依旧健在。

❷ 玛丽 · 雪莱

❸ 地心说的确立除了因为当时观察和计算手段有限以外，宗教也在这个过程中扮演了非常重要的角色。

触手可及的末日

在 1945 年 8 月，美国于日本的广岛和长崎投下了两枚原子弹，在迫使日本投降的同时，二十多万日本平民也因此死亡。这个举动背后的战略意义姑且不说，对于世界各国人民来说，核武器的出现和使用让末日不再是一个虚无缥缈的概念或者某个故事中的设定，它变得触手可及，甚至只需要一个按钮，世界就能化为灰烬。

核武器在公诸于世后很快就成为了社会焦点，自然也成为了末日作品中的常见主题。有趣的是，核战争虽然在很多末日作品中出现，但它往往不是人类灭绝的最后一根稻草，它摧毁的更多是人类社会而不是人类本身。于是这些故事大多聚焦于世界毁灭后的故事，也就是末日作品的其中一种衍生类型：后启示录（也被称为后末日）作品。后启示录作品也是近代比较常见的末日题材之一，很多著名的末日题材作品都是这种类型，知名度较高的有“《辐射》系列”（游戏）、《终结者》（电影）、《疯狂麦克斯》（电影）等等。

核武器能够成为末日题材的热门主题，除了肉眼可见的巨大杀伤力以外，还因为它很符合末日的特征。实际上，虽然核武器首次公诸于世是在 1945 年，而原子弹的设想是在 20 世纪 30 年代确立下来，曼哈顿计划则是从 1942 年 9 月开始，但人们却早早构想出了核战争的可怕之处。上文曾提到的《世界大战》的作者 H · G · 威尔斯曾在 1914 年出版了小说《获得自由的世界》（The World Set Free），剧情中提到了一种原子炸弹，虽然威力和一般炸弹没有多大区别，但能够持续爆炸数天。美国科幻小说家克利夫 · 卡特米尔（Cleve Cartmill）在 1944 年完成了短篇故事《死线》（Deadline），其中详尽地描述了核武器的构造和威力，而他因此被 FBI 怀疑是刺探曼哈顿计划的敌对间谍。当然，事后的调查证明只是纯粹巧合，但也从另一个角度看出，核武器的威力之大，甚至连当时人们的想象力都未能超越。

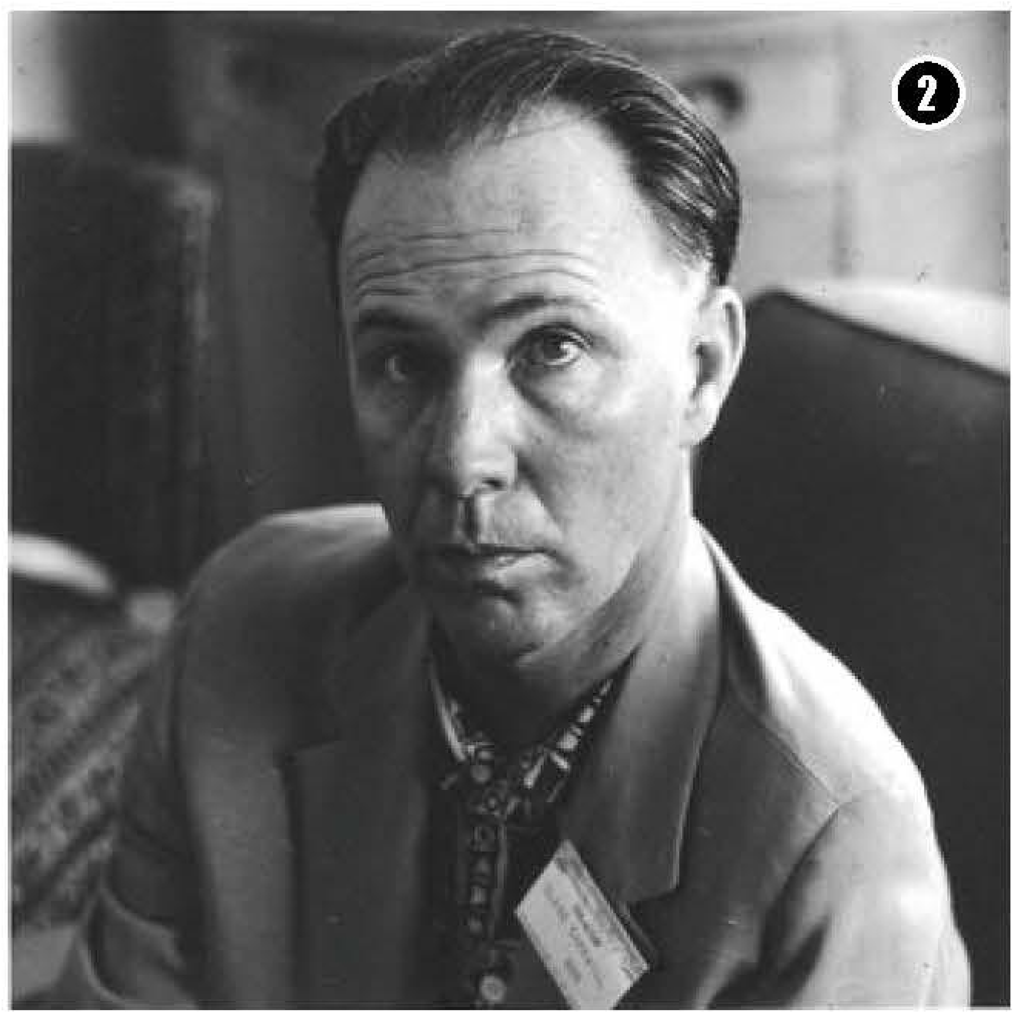
除了核武器，另一个能够引起现代社会恐慌的因素是能源危机。而在 80、90 年代，能源结构还比较单一的时代（虽说现代也没多样到哪里去），能源危机四个字甚至可以用两个字总结：缺油。

和核武器类似，石油短缺大部分时候都不是末日作品中的主体，它更像是一个现象，是引发末日的其中一个催化剂。在很多末日作品中，都会有石油短缺的设定。表现的形式也各不相同，例如在《疯狂麦克斯》中，石油成为了末日世界中的权力象征，在已经变成了一片荒漠的末世中，人类为了争夺石油和水源互相残杀；而在 2019 年游戏《往日不再》（Days Gone）中，汽油成了玩家需要在废墟中寻找的资源之一，这也是玩家快速移动的必要前提。

这个概念的诞生和石油的特性离不开关系，毕竟石油本身是不可再生能源（理论上也可以再生，但人类可等不了它们再生），但它却与人类的日常生活以及生产发展息

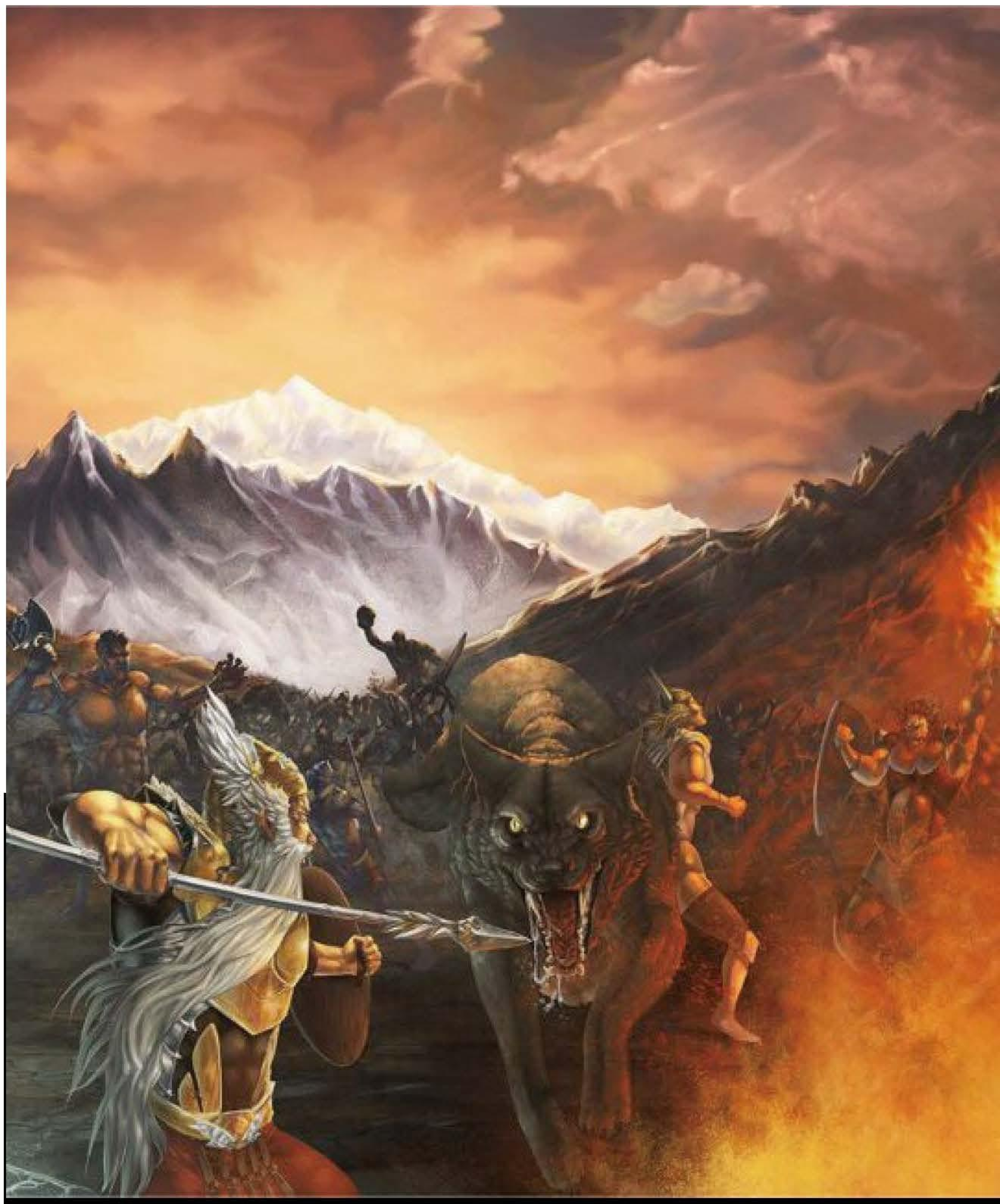






相关。人类对于“石油短缺”的恐慌一直存在，早在 1919 年的时候，就已经有地理学家预言过“石油会在三年后被开采殆尽”。这种言论一直持续到 20 世纪 70 年代依旧没有停止的迹象，此时全球的石油开采量达到了历史巅峰，而危机也是在这个时候悄悄降临。在 1973 年，第一次石油危机爆发，当年 10 月第四次中东战争爆发，石油输出国组织（OPEC，现在有 13 个成员国，除了后来加入的委内瑞拉以外，基本所有现成员国都来自非洲或者中东地区）为了制裁以色列和支持以色列的国家，决定对石油禁运。这一举动使得原油价格飙升，并导致很多西方发达国家经济衰退。上文提到的电影《疯狂麦克斯》的创作灵感，便是源自于此次事件。而读到这里，想必读者们都觉察到了，虽然在上文中提到的事情大多都发生在过去，但实际上这么多年过去了，时至今日世界上很多战争发生的原因依旧离不开石油或者其他种类的能源。

纵观末日的起源和历史，大家会发现，人类的知识越丰富，越了解末日，末日仿佛就离我们越来越近，或许这才是末日题材作品经久不衰，甚至在近代越来越受欢迎的主要原因吧。





1 “《辐射》系列”的“避难所”设定实际上并不是完全虚构的，在冷战时期，出于恐惧，很多美国家庭实际上都修建了自己的防空地下室。

2 克利夫 · 卡特米尔

3 在《疯狂麦克斯》的世界中，石油和汽车一起成为了部分人的信仰。

4 石油的使用和开采会破坏环境，人们为了争夺石油会引发战争，但即便如此，也没有人能离开石油。



结语

人类对于末日的向往有很多原因，无论是为了从末日中获得启示和救赎，还是想通过这些虚构出来的末日来警告世人，甚至是单纯想从这些作品中获得欢愉，其本质上都是一样的——我们都想从中找到人性的光辉。

我们能从各式各样的末日作品中找到人性的光辉，它们或许是故事中那些磨难和末日仍信仰坚定的善人，或许是善良必将战胜邪恶的结局，或许是末日之后挣扎求存的幸存者，也或许是牺牲自己来阻止末日的勇者。或许这些故事都是假的，我们也希望它们一直是假的，但就如同“Apocalypse”原来的意思“启示”一样，即便故事是虚构的，我们能从中获得的启示永远是真的。

秘密花园

消逝的光芒2人与仁之战

文：睡魔　美编：咕噜

在发售之后两个月的现在，围绕着《消逝的光芒 2 人与仁之战》的热度也基本退去。本作了经历漫长的跳票、开发人员的变更等一系列事情，最终游戏的成品评价也难说是出众的。不过现如今的跑酷游戏本就稀少，结合丧尸题材的更是独此一家。再看看初代游戏，Techland 就是靠着持续更新挽救口碑，那么我们也有理由相信初期口碑不佳的本作还是未来可期。而在阅读了本辑的后启示录文化内容后，这一篇秘密花园就来和各位一同看看，这独一份的丧尸跑酷游戏是如何在美术上体现他们的类型与风格。

Lucas Staniec 是一位波兰弗罗茨瓦夫的自由画师。他曾参与过众多项目，给《全面战争 战锤 2》《女巫布莱尔》《赛博朋克 2077》都做过概念美术，还为万智牌画过一些卡面。在本作中他也制作了一些概念图。





这是 Lucas Staniec 为科隆 2018 的游戏宣发所制作的一套图，着重展现末世中人们如何将一座废弃的泳池逐步改造成小型农场。







这套图是 Lucas Staniec 为游戏制作的一套早期概念图，在 E3 2018 后公开。这套图展示了他们对于末世后的城市风貌的设计，包括了街头、商场、以及住宅区。

现居波兰弗罗茨瓦夫的 Katarzyna Tarnacka 是 Techland 的首席环境美术师和关卡美术师。她公开了几张自己制作的美术图。



这几张是她为游戏制作的室内美术图，展示了人们的居住环境以及一间卧室白天和夜晚的氛围差异，不同于白天的明媚光线，夜晚为了驱赶丧尸而长开的紫外线灯让氛围变得越发诡异。







日本“爆款”动画操盘手 岩上敦宏

文：一山同学　鸣谢：Rancho　编：J　美编：Juxi

对于今年的1月新番，大家的初步印象或许是“乏善可陈”，但本季的现象级动画《更衣人偶坠入爱河》绝对是不容忽视的存在。自开播以来，动画就凭借非常博眼球的话题——给Coser设计衣服的故事，以及出色的制作素质，在日本、中国的SNS与美国的各大论坛上，掀起了围绕《更衣人偶坠入爱河》的高强度讨论与女主角喜多川海梦的同人图热潮。

《更衣人偶坠入爱河》的出品方，正是推出过“《物语》系列”《魔法少女小圆》《Fate/Zero》《鬼灭之刃》等一系列话题作、并被国内动画爱好者亲切地称为“A爹”的Aniplex。此外，在中日都极为火爆的手机游戏《Fate/Grand Order》也是“A爹”出品。它如今的掌舵手，正是本文的主角——岩上敦宏。

作为索尼音乐娱乐（SMEJ）的子公司，Aniplex是如何发展到今天这个地位的？而岩上敦宏又是如何从明星制作人，变成了如今Aniplex的掌舵手，并出品大量话题性动画的？

这一切，还是要从那个动画开始说起。

索尼的动画野望

索尼影像娱乐（SPEJ），从 80 年代开始就断断续续地为动画提供了相关音乐的制作与发行。在这段时间里，SPEJ 一直与著名动画公司 Sunrise 保持着牢固的合作关系，负责了数部作品的音乐发行，包括《传说巨神伊迪安》《城市猎人》《铠传》（国内可能更为熟悉《魔神坛斗士》这个名字）。在这个过程中，SPEJ 很好地融入了 Sunrise 鼎盛期，并经历了 Sunrise 引领成人化（《城市猎人》）和女性向（《铠传》）等风潮的时期，为自己涉足动画行业打下基础。

在 1995 年，SPEJ 决定成立 SPE Music Publishing 来专门负责动画音乐相关的工作。之后因为索尼集团架构调整，动画音乐相关的业务由索尼音乐娱乐（SMEJ）与 SPEJ 共同出资成立的 SPE Visual Works 负责。而到了 2001 年，SPE Visual Works 与 SPEJ 完成股权切割，成为 SMEJ 全资子公司，即 SME Visual Works，也就是 Aniplex 的前身。

在这个过程中无论更换成什么名字，这个版块的公司都与 Sunrise 保持着良好的合作关系。加之索尼本身持股每日放送 MBS，所以在 MBS 上播放的《机动战士高达》作品顺理成章地由 SME 这边出品音乐，而这个作品就是《机动战士高达 SEED》（下文简称《高达 SEED》）。

被万代和 Sunrise 定位为“千禧年的《机动战士高达》”，《高达 SEED》自 UC 纪年之后重拾“机动战士”的名号。加上作品本身对年轻人审美和叙事的创作倾向，《高达 SEED》在当时可谓不可一世，取得了极为出色的商业成绩：碟片销量成为“《机动战士高达》系列”的顶峰、HG 强袭高达的销量达到了瞠目结舌的 100 万。而作为音乐构成，CD 销量也为 SMEJ 带来了极大的收益。

算上续作《机动战士高达 SEED Destiny》，SMEJ 所推出的新人，包括玉置成实、高桥瞳、化学超男子等迅速杀入了市场。这些都让 SMEJ 看到了动画本身的号召力和

1




2

影响力。因此，在《高达 SEED》获得市场极佳的反馈之后，SMEJ 下定决心杀入动画领域，并在 2003 年成立了专管动画事项的全资子公司——Aniplex，“A 爹”就此诞生。

Aniplex 这个名称取自动画（Animation）和融合（Complex），意为以动画为契机，融合多项媒介乃至整个产业链。直至今日，Aniplex 已经渗透到动画领域的各个环节：

企划出资和版权管理由 Aniplex 掌控；旗下动画制作公司 A-1 Pictures 和 Cloverworks 在如今有着极高的号召力；音乐方面由子公司 SACRA MUSIC 厂牌来承担，其签约艺人包括 LiSA、ClariS、泽野弘之等多个动画领域的高人气艺人和组合；衍生品有制作 Figure（广义层面的“手办”）的厂牌 Aniplex+；播放媒介有每日放送 MBS 和 ANIMAX 等等；成功缔造《Fate/Grand Order》（下文简称《FGO》）的 Aniplex 早已涉足移动端行业，而《鬼灭之刃 火神血风谭》也宣告其正式进入了家用主机游戏发行的行列。

虽然把这一切都归功于《高达 SEED》有些过分夸张，但不容置疑的是，《高达 SEED》在商业层面的成功无疑让 SMEJ 开始坚定决心，正式杀入动画发行领域乃至方方面面。

而我们的主角——岩上敦宏，也早在 1997 年进入到 SPEJ，担任企划和制作人，并在 2003 年 Aniplex 成立伊始进入了公司。但因 Aniplex 依托于索尼强大的号召力，刚刚工作六年的岩上敦宏并没有在公司刚成立之际便崭露头角，毕竟 Aniplex 在成立之初的阵容，就足够强大了。





❶ 取得现象级商业成绩的《机动战士高达 SEED》让 SMEJ 下定决心挺进动画领域。

❷ 如今 Aniplex 也常在海外举办相关的直面会活动。

❸ 岩上敦宏

众星云集

从其创始人阵容来看，Aniplex 体现了索尼进军动画领域的决心。

索尼内部职业经理人白川隆三、竹内成和、胜股英夫构建了高管层面的基础阵容。白川隆三作为 SMEJ 和 SPEJ 的创始人之一，在整个 SMEJ 体系下可谓是德高望重。让他担任 Aniplex 创始人，便能看出索尼集团对动画业务的重视。而除了职业经理人之外，Sunrise 的元老植田益朗的加入，更是为动画事业的“专业程度”提供了极大的补充。

作为 Sunrise 体系下的优秀制作人，早在剧场版《机动战士高达III 相逢在宇宙》就成功升职为片场制作人的植田益朗有着极为丰富的制片经验。在 Sunrise 二组制片人南雅彦出走成立 Bones 的时候，南就邀请过植田。虽然植田并没有和南出来创业，但“Bones”这个名字就是植田授予的，意在“做有骨气的动画”。因为与万代高层的纠纷，植田在 2000 年制作《犬夜叉》的时候离职，并作为场外人员支援制作。而与 Sunrise 保持着稳定合作关系的 SPEJ 自然不会放过这个机会，邀请植田加入了初创团队，并在最开始担任统括制片主任。

从植田后期的访谈中能看出，植田加入 Aniplex 的直接原因就是“制片权”:即以资方的名义加入到动画制作中，在题材选择方面有着极大的话语权。这或许也是植田拒绝南雅彦邀请最直接的原因。毕竟即便再“有骨气”，也要被资方限制选材范围，甚至影响整个创作工作。而在植田任职期间，他确实也是这么做的，当然，这是后话了。



Cos 夏亚的植田益朗

除了植田之外，角川集团出身的夏目公一朗，也是当时的明星制作人。因为角川集团出品的轻小说逐渐成为深夜动画的改编主流，夏目本身对媒介和潮流的敏感度是 Aniplex 所需要的，而他也证明了自己的眼光毒辣。岩上敦宏在担任制片人的这段时间，就是在夏目手下展开工作的。

Madhouse 的制片人大山良、JC Staff 的柏田真一郎等明星制作人也在这过程中加入了 Aniplex，担任制片的角色。随着这些有着丰富制片经验人员的加入，Aniplex 在企划与制片层面上可谓极具实力，同时不少明星原画师也开始逐步跟随着制片人，加入到 Aniplex 企划的动画制作中。其中典型的，是被动画爱好者称为“电焊工”的阿部望。

阿部望正是跟随着柏田真一郎的脚步参与到 Aniplex 作品中，在“《物语》系列”《魔法少女小圆》《加速世界》等作品里，阿部望都贡献了大量出色的作画片段。而因参与了《Fate/Zero》等一系列 UFOTABLE 的作品，阿部望也从自由原画师变成了 UFOTABLE 的签约社员，并在如今的 UFOTABLE 大热作品，尤其是《鬼灭之刃》中担任着极为重要的打斗段落的原画工作。

凭借这个黄金阵容，加上“祖传艺能”MBS，Aniplex 在成立之际就依托植田益朗的人脉，找到了新锐动画公司 Bones 制作了《钢之炼金术师》(03 版)。动画因后期赶上了原作进度，于是采用了原创结局，但作品依托于出色的改编，依旧取得了极好的商业效果，碟片销量复制了《高达 SEED》的成绩——索尼音乐为动画找来了 Asian Kung-fu Generation 和色情涂鸦等组合，也是本作音乐商业成功的一大推力。

凭借着《钢炼》的成功，植田益朗和大山良可谓是风光无量。他们也继续和 Sunrise、Bones 这些与植田益朗有着“血缘关系”的动画公司合作，推出了不少的作品，如《银魂》《黑之契约者》等——尤其是前者，作为大长篇也取得卷均一万以上的碟片销量，这已是十分不易了。

正因如此，植田益朗也获得了足够的议价权，开始践行自己的梦想——组建自己的动画公司。在这方面，植田益朗有着多年担任 Sunrise 制片人的经验，加上《钢炼》的一炮而红，使他成立动画公司的提案很快就得到高层的许可。Aniplex 成立的全资动画制作子公司，能够更为直接地展现自己进军动画行业的决心,而不是“玩票”。最终，在 2005 年，Aniplex 的全资子公司——A-1 Pictures 正式成立。



《钢之炼金术师》（03）可以说打响了 Aniplex 挺进动画领域的第一枪。

企划的两条路线

成立于日本动画公司云集的阿佐谷地区的A-1 Pictures，在名称上就彰显野心：A-1意为“Animation No.1”，既代表着动画在这帮创作者心中的价值，也代表着公司想要成为业界“第一”的愿景。或者说，A-1的出现代表着植田益朗多年在业界摸爬滚打中所探求的真物：制片权。

植田在《犬夜叉》制作过程中，因与资方的冲突而离开Sunrise。加上拒绝了带着Sunrise超级制作团队二组出走的南雅彦，很明显，在植田心里，理想的状态是：他创立的动画公司既持有制片权，也把握制作权。这样不仅能不过于干涉动画人的创作，也能把作品的品控控制在合理的区间内。放在Aniplex之前，或许也就只有宫崎骏、庵野秀明等寥寥数人能做到这一点；而在A-1 Pictures成立的那一刻起，这个名单里，还要加上植田益朗的名字。

因为上有Aniplex，A-1 Pictures可以说是含着“金汤匙”长大的，所以它几乎不需要像京都动画、PA Works那样先从上色、中割等“杂活”做起。但作为初创公司，还是需要有经验的人士来带领。因此在早期的A-1 Pictures，植田益朗所寻求的捷径是——找到成熟监督来带领公司前进，或者说有针对性地找到在当时不得志的监督来率领团队。

水岛努，2006年的《不平衡抽签》在话题和商业层面都不理想；山本宽因为《幸运星》的降板怒而离职；赤根和树在植田老东家Sunrise也是郁郁不得志。此外，水岛和赤根这两名监督都是制作进行出身，所以对制作现场的支持，也会比演出出身或作画出身的监督要好一些。同时，掌握着制片权的A-1 Pictures对创作者的限制也更小。因此对于这三位监督来说，其创作的自由度还是能得到保障的。

在这样的环境下，这三位监督在A-1 Pictures均交出了不错的成绩单：水岛努的《王牌投手 振臂高挥》取得了卷均两万的销量；山本宽的《神薙》也取得了还算过得去的商业成绩，并让户松遥和花泽香菜两位声优扩展了知名度，而在后来山本宽独立制作的《Wake up Girls》里，也有二人的友情出演；赤根和树延续了数码作画的制作——《铁腕巴蒂》充满实验性的打斗作画成为了不少作画迷心中的优秀作品，而且这部动画的数码作画也符合植田一直以来的数码理念。

与此同时，以夏目为首的角川系也崭露头角，本文的主角——岩上敦宏，在这过程中起到了至关重要的作用。相对于植田这种“自己开动画制作公司自己做”的王道路线，夏目和岩上所选择的路线显然是“剑走偏锋”的邪道路线：

选择业内公认的不易改编的小说作品，委托风格化的动画公司进行制作。

在2007年，岩上敦宏因为特别欣赏制作《双恋A》的动画公司——UFOTABLE，便将一直以来与Aniplex有着不错合作关系的奈须蘑菇（Type-Moon创始人之一）的名作——《空之境界》的剧场版改编工作，交由UFOTABLE负责，企划得到了当时制作人夏目的认可。

这部小说公认改编难度大，但UFOTABLE很好地完成了任务——UFOTABLE赖以成名的摄影与特效，为《空之境界》剧场版营造出在当时日本动画里较为罕见的“大片感”。变焦的摄影手段、大量的粒子特效以及角色独特的调色，让作品与动画制作公司名声大噪。

《空之境界》的“剧场版分割放送”商法，也成为后续Aniplex杀入剧场动画的不二法门，影响了后续无数作品，像《鬼灭之刃》这种“TV动画-剧场版-TV动画”的模式，也是《空之境界》商法的变种。

在2009年，另一部改编难度极高的作品——西尾维新的《化物语》，被岩上敦宏形成企划，并获得夏目的批准。这一次，岩上找到了之前就参与过Aniplex作品《向阳素描》的动画制作公司——SHAFT。作为老牌动画公司，SHAFT在近些年来，凭借风格化监督新房昭之赢得了不少新动画迷的认可，其负责的作品中大量新奇的演出方式也赢得了极高的话题度。

❶ 创作了无数人气作品的A-1 Pictures

新房团队在接到《化物语》的工作后，其独特的演出方式与西尾维新的文字形成了良好的化学反应，以尾石达也、宫本幸裕为首的演出家们充分发挥自己的特色：一闪而过的文字卡、“不二家”的卖萌、45 度转身、各种纯色的布景，都彰显出来《化物语》的独特气质。而大量“杀必死”的融入也为作品增添了一种独特的色彩。

最后，《化物语》取得了骇人听闻的商业成绩，其现象级销量是 Aniplex 所发行的动画碟片卷均之首。在这过程中，新房昭之表达了对岩上敦宏的工作态度和工作能力的钦佩，可见此次合作之愉快。

这时候的 Aniplex 可谓是两条路线一起走：一条线是植田益朗的亲力亲为——创建动画公司直接制作动画；另一条线是以夏目、岩上为首的“剑走偏锋”——挖掘看似不易改编的作品，委托合适的创作者，并以此创造话题度和商业价值。从《空之境界》与 UFOTABLE,到《化物语》与 SHAFT,我们能看出岩上敦宏其眼光之毒辣。这个特质，几乎是其身为明星动画企划者的独特标签。

在 2010 年到 2011 年的这段时间里，这两种企划路线进行了某种程度上的“交锋”。





❷ 公认改编难度很大的《空之境界》　❸ 曾创下 Aniplex 动画碟片销量纪录的《化物语》

动画的力量

作为一位老派的动画人，植田益朗非常在乎动画本身的情怀和社会影响力，而他的另一个身份——日本动画协会的理事，就能看出植田本身的责任感。在日本动画 100 年的相关访谈中，植田也极为看重动画未来的发展，并希望日本动画能够驶入“下一个 100 年”。

因此，植田成为当时“动画的力量”的推手，就顺理成章了。

“动画的力量”这个企划强调爱与思想，诉求作品的普世价值，希望凭借这个以原创动画为绝对核心的企划，来让更多的非动画爱好者能够关注到动画，乃至深夜动画。这个企划主打三部作品：《空之音》《闪光的夜袭》和《世纪末超自然学院》。

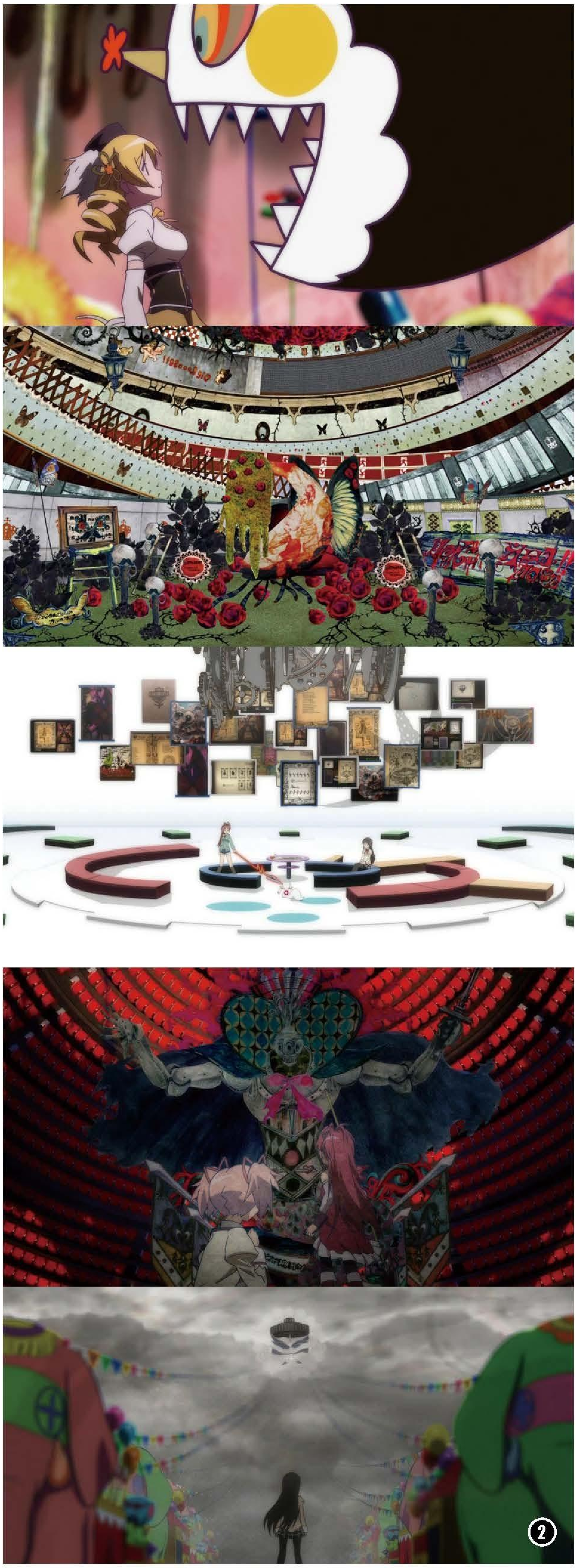
从立意上看，这三部作品普遍都用动画的形式来反映现实中的问题，在题材选择上并没有集中在动画人和动画爱好者的“舒适圈”。到了具体的执行上，这三部动画也没有陷入深夜动画的惯性思维，而是主张用更为电影化的方式来展现。其中最典型的就是《空之音》，尽管在设计层面上是萌系插画师岸田梅尔的原案，配合赤井俊文偏堀口悠纪子风格的人设让作品有着“呆唯从军记”的外号，但监督神户守的表现方式则是他一直以来喜欢用的“蒙太奇”和变焦等更为学院派、电影式的“拍摄和剪辑”手法。因此，《空之音》所传递的信息在当时看来十分新颖。

但这种创作方式既没有得到动画爱好者的追捧，对于非动画爱好者来说，题材也很难引起其兴趣。作品本身的话题度和讨论度在逐渐崛起的 SNS 上也相当有限。更糟糕的是，除了《空之音》的监督神户守外，剩下两部作品的监督都是新人监督，这也导致后者在担任监督所展现的水平，可能无法承担“动画的力量”这样的重量。

由于这三部作品本身并非是纯粹的商业导向，它们的碟片销量也是一作比一作少。最后，“动画的力量”这个企划并没有展现出来真正的“动画的力量”，或者“动画的力量”本不该如此。在这三部作品之后，“动画的力量”这个企划就此终止。



1 “动画的力量”三部曲



❷ 真 · 动画的力量《魔法少女小圆》

可在另一边，夏目和岩上所构成的“邪道”系却真真正正地凭借了一部作品，向全球的观众展现出来了“动画的力量”，它的名字是——

《魔法少女小圆》。

有了之前与 Type-Moon 在《空之境界》的合作，岩上敦宏动了改编“《Fate》系列”的心思，而不久后也的确出现了第一部由岩上敦宏企划的《Fate》改编作品。

但在此之前，也许是合作的前奏，岩上找到了虚渊玄，与风格化的 SHAFT 和新房昭之团队一同制作全新原创动画。这次，“黄金组合”从一开始就玩起了“画面欺诈”——用极为浪漫甚至有些低幼的 PV，来昭示这个企划做的是一部传统王道的“魔法少女”动画。可等到正片一放送，我们便知晓了“爱的战士”虚渊玄的真正力量。

尽管整个动画的展开看似是从第三话的“学姐断头”开始，但是我们回过头来看，便会发现作品在开头就奠定了一种空旷阴森的基调。而《魔法少女小圆》对“魔法少女”这个传统类型的解构也赢得了满堂彩。大量的超展开剧情让动画爱好者对后来者的“超展开”已经免疫，后续“黑深残”作品的大量出现也是拜《魔法少女小圆》所赐。

在形式上，新房团队的演出表现依旧亮眼；剧团狗咖喱的珂拉琪（College）风格也给观众留下了深刻的烙印；阿部望、阿部严一朗等人精彩的作画也给作品留下了浓墨重彩的一笔。

更重要的，还是社会效应。在动画放送期间，日本经历了“3 · 11”大地震，而动画因此延期也引发日本 SNS 的激烈反响，不少日本动画迷甚至把动画延期当成跟大地震一样的“灾难”——当然这并不值得提倡。但正因如此，灾难事件、SNS 的热烈讨论度、作品文本所带来的震撼，和其本身的风格化与极高质量，这些交织在一起的元素，让《魔法少女小圆》的热度几乎延续到 10 年后的今日。

在销量层面，作品打破了当时《化物语》首周销量（但是卷均未破，而且首周记录后来被《Love Live》第二季刷新）；在日本当年各大动画奖项的评选上，如第 15 届日本文化厅媒体艺术祭动画部门大赏，都在展现着自己的影响力。

更奇妙的是，《魔法少女小圆》甚至影响到了欧洲艺术电影的创作者，更别提日本的动画业界了。

也就是说，《魔法少女小圆》在放送乃至后来剧场版上映的时间里，要话题度有话题度，要影响力有影响力，要商业成绩也有商业成绩，通过种种迹象表现出动画本就应该有的“力量”。

此消彼长，植田没做成功的“动画的力量”，岩上敦宏却通过《魔法少女小圆》做到了。

力量的逆转

那几年的成绩对比，让植田益朗的王道路线和夏目、岩上的邪道路线，彻底分出了胜负。或许是因为这种“力量”的失衡，加上 Aniplex 成功的作品一个接一个，让 Aniplex 开始出现高层出走、公司逐步走向了分裂的情况。

2009 年，创始人之一竹内成和出走 Avex；在《魔法少女小圆》成功之后的 2012 年，另一位创始人胜股英夫带着与 Sunrise、Bones 等对接较为频繁的制作人大山良也去了 Avex。

这代表着“邪道路线”角川系的绝对胜利，植田益朗倒是因为要继续壮大 A-1 Pictures 留在 Aniplex。与此同时，夏目公一朗因为出色的商业表现，逐步升任公司要职，这也给企划人岩上敦宏大展拳脚的机会。

或许一个大公司总会有这样的问题，公司内置两条路线，双方展开竞争，最后赢者通吃。但对于整个 Aniplex 而言，无论是“败者”植田益朗，还是“赢家”岩上敦宏，都让公司在日本业界成功地站稳脚跟，并逐步实现 Aniplex 的既定目标：Animation + Complex。

植田益朗依托于 Aniplex 本身对动画业务的开展和作为资方的话语权，让亲手创造的 A-1 Pictures 拿到了如今动画公司越来越难获得的“制片权”。同时，凭借着对名监督的吸引力，让 A-1 Pictures 的制作水平连年上涨，越来越多的动画人得到了发挥，也让越来越多的原画师和职能人员加入到 A-1 Pictures 这个大家庭。

因种种原因，“动画的力量”并没有发挥出企划所预想的价值。但动画企划本身就充满了不确定性，有着多年制片经验的植田益朗想必早已知晓。

或者说，只有走“组建动画制作公司”这一条道路，才能让大家看到 Aniplex 开展动画业务的决心。而像波丽佳音、Avex 等同样以音乐为主的企划方，却因为没有相关的制作公司，导致热门企划的动画制作连年受阻，拖延到热度消退。

其中最典型，也最遗憾的，莫过于波丽佳音的企划《进击的巨人》：第一季现象级，第二季却拖了许久，在第三季和最终季之间还经历了动画公司的更换；反过来，像 A-1 Pictures 同等级别的企划——“《刀剑神域》系列”，却一步一个脚印，稳定地发挥着企划的价值。

岩上敦宏这边更不用说，凭借其独到的眼光加上合理的资源配置，让 Aniplex 逐步展现出来巨大的影响力。其所负责的企划，几乎在之前不被看好，却又在放送后赢得满堂喝彩，如《空之境界》“《物语》系列”《魔法少女小圆》等等。而在这过程中，我们能看到夏目公一朗和岩上敦宏对于小说这个媒介颇具前瞻的预判。

当然，对于这次“斗争”，各位当事人也没有留下什么证据，各位读者权当是一个谈资。至于岩上与植田二人的关系，或许《刀剑神域》是最好的注脚——毕竟是岩上方面负责企划，植田所率领的 A-1 Pictures 完成制作。

在力量逆转之后，我们会发现整个 Aniplex，乃至旗下的动画制作公司以及合作的动画公司，都发生了巨大的变化。其中之一，便是“《Fate》系列”动画再次进入观众们的视野，并逐步成长为一个商业价值极高的 IP；另一个，则是工作室持续不断的商业化道路。



《刀剑神域》的外传《GGO》也颇受欢迎。

“命运”大军

我们完全有理由相信，《Fate/Zero》这部作品的企划是跟着《魔法少女小圆》同时进行的，甚至启动的时间更早一些。可能是先通过《Fate/Zero》的企划接触了原作者虚渊玄，然后岩上等企划人员邀请虚渊玄加入《魔法少女小圆》的团队来撰写原创剧本。无论如何，2011 年对于 Aniplex、虚渊玄都是极为重要的一年，而对于《Fate》这个 IP 本身亦是如此。

《魔法少女小圆》播放结束仅仅半年，虚渊玄再次带着《Fate/Zero》来到观众的视野里。我们很难看到一个原作者的两部作品在同一年里，由两家动画公司分别进行制作。恰巧的是，这两部作品的动画制作团队都充满个性。《魔法少女小圆》给了通过“《物语》系列”声名鹊起的 SHAFT，而《Fate/Zero》自然是给到了在《空之境界》就合作愉快的 UFOTABLE。

在《Fate/Zero》中，我们再次感受到了 UFOTABLE 极具风格化的“大片感”。更为宏大的城市场景、更具有魄力的战斗方式（包括“狗斗”式的空战和巨型 Boss 战）、更为精细的粒子特效、更为娴熟的摄影，都为《Fate/Zero》增添了值得一看的理由。同时，阿部望也凭借最开始 Saber 和 Lancer 的一战，成功在中国互联网上获得“电焊工”的名号。至此，特效分层作画成为了阿部望的作画特点，并在此后的 UFOTABLE 动画中发扬光大。



开启“《Fate》系列”改编狂潮的《Fate/Zero》

《Fate/Zero》不负众望地再次取得令无数动画都难以望其项背的碟片销量，之后的《Fate/Stay Night》的“UBW 线”也无法达到这样的高度。在中国大陆，《Fate/Zero》的引进更是开启了动画正版化的热潮，无数视频网站都开始对日本动画趋之若鹜。

而更重要的是，通过《Fate/Zero》这部作品，沉寂多年的“《Fate》系列”再一次杀入到动画迷的眼中，并展现出其本就不弱的商业潜力。这也让 Aniplex 看到了 Type-Moon 手中的“宝藏”所能够绽放出的耀眼光芒。在这之后，“《Fate》系列”的动画化就如同雨后春笋版展开：

2014 年，《Fate/Stay Night》动画企划再启动，其改编的线路是此前 Studio Deen 并不成功的剧场改编“UBW 线”，而这次选择的体裁是 TV 动画；2017 年第三条线“HF 线”以剧场动画的形式展开。这几个动画都交由 UFOTABLE 制作。

同样是 2017 年，外传小说《Fate/Apocrypha》TV 动画化，由 A-1 Pictures 制作；2018 年，原游戏企划《Fate/EXTRA》改编成 TV 动画《Fate/EXTRA Last Encore》，奈须蘑菇亲自编撰脚本，由 SHAFT 完成制作。

就在《Fate/Zero》播放结束的两年后的 2015 年，让岩上敦宏登上Aniplex“王座”的企划也正式启动，它便是——《Fate/Grand Order》。这部作品让 Aniplex 赚得盆满钵满，也让“《Fate》系列”的商业价值达到了令人瞠目结舌的高度。

在 2019 年，《FGO》宣布第六章和第七章动画化——前者为上下两部剧场版，制作公司为 Production I.G 及其子公司 signal.md；后者则是由 A-1 Pictures 高圆寺工作室品牌化之后的 Cloverworks 完成制作的 TV 动画。在 2021 年，《FGO》终章也登上银幕，制作公司同为 Cloverworks。

在《Fate/Stay Night》发售的那年，我们无法想到“《Fate》系列”会爆发出如此的商业价值，但在超级操盘手——岩上敦宏的操作下，最后还是变成现实。这也是系列粉丝的胜利，岩上敦宏一直以来深谙粉丝层面的商法。在《FGO》上线之初，游戏由于种种原因并没有得到市场的青睐，正是系列粉丝一直以来的不断支持，最后使其成为移动端游戏的代表。

正因《FGO》的成功，岩上敦宏进一步展现了极强的商业运作能力，并最终登上 Aniplex 社长的“宝座”——在商业世界，数据是最为直接的战果。

对外，“《Fate》系列”取得辉煌的商业成绩；而在 Aniplex 子公司内部，我们也发现有一条明确的主线：那就是在商业这条路上狂奔。

商业狂奔

对于 Aniplex，2011 年注定是不平凡的一年。一方面，《魔法少女小圆》和《Fate/Zero》这两个“编外部队”取得令人目瞪口呆的商业成绩；另一方面，A-1 Pictures 的另一个工作室——高圆寺工作室，也开始走入观众们的视野。

可能是因为当年与后庵野秀明时代的 Gainax 在《天元突破红莲螺岩》上合作的缘故，当 Gainax 再一次分崩离析之时，时任 A-1 Pictures 的制作人清水晓拉来了锦织敦史、河野惠美、赤井俊文等 Gainax 成员，组建了 A-1 Pictures 的另一个制作团队，坐落于荻洼。这个工作室于 2012 年搬迁至高圆寺，即如今动画爱好者们熟知的高圆寺工作室。

在 2011 年，以该工作室为创作核心，与阿佐谷工作室共同创作了《偶像大师》的 TV 动画。

因为“黑历史”动画《偶像大师 XENOGLOSSIA》，《偶像大师》的动画企划在当时一直处于搁置状态。而作为“制作人”（“《偶像大师》系列”玩家的称呼）的锦织敦史，在接过了这个项目之后，召集了一大堆“制作人”原画师参与到动画制作中。这也让《偶像大师》动画企划得到了广大粉丝的认可，借此《偶像大师》的动画企划也从中恢复过来。之后高圆寺工作室也接过了新作剧场版《走向光辉的未来》，以及 TV 动画《灰姑娘女孩》和《Side M》等《偶像大师》相关的动画企划。同为出身 Gainax 出身的今石洋之，也以其创立的公司 Trigger 的名义，参与到了《偶像大师》TV 动画中。

与此同时，A-1 Pictures 的阿佐谷工作室也带来了《我们仍未知道那天所看见的花的名字。》，即《未闻花名》。作为阿佐谷工作室为数不多的“原创作品”，《未闻花名》从一开始就集合了监督长井龙雪、脚本冈田麿里和人设田中将贺的黄金阵容——这三个人组成了“超和平 Busters”的动画人组合。这也代表了 A-1 Pictures 找到了原创动画在宣传上的不二法门——用明星 Staff 来宣传。

最后作品的质量也不负众望——感人至深的剧情、出色的角色设计和作画修正，以及作品本身洋溢的青春感，让《未闻花名》得到了很多非动画迷的认可。《未闻花名》斩获了当时 A-1 Pictures 的最高碟盘销量（后被《刀剑神域》刷新），这对于一部原创作品来说是难能可贵的。

因此，A-1 Pictures 也把这部作品再编集搬到了大银幕。之后，“超和平 Busters”这个组合创作了《心灵想要大声呼喊》和《知道天空有多蓝的人啊》，制作公司皆是 Aniplex 子公司——前者是 A-1 Pictures，而后者是 Cloverworks 后来成立的荻洼工作室。

从“超和平 Busters”三部曲能看到，阿佐谷工作室整体上趋于稳定，而高圆寺这边依托于清水晓强大的人脉，迅速完成了扩张，以制作人为中心，承担了大量的动画企划。以至于这些年来，高圆寺工作室品牌化之后的 Cloverworks 一直以来都保持着相当之高的产量。

前面提到的 2011 年的两部作品——《偶像大师》和《未闻花名》，昭示着从 2011 年起，Aniplex 开始逐渐抛弃所谓的“动画情怀”，更为坚定地走向商业之路。

UFOTABLE 一直制作的“《Fate》系列”作品自然不必多说，而 SHAFT 这边也处于“《物语》循环”——从《化》到《伤》，再到《2nd》《花》《终》《续终》，以及《伤物语》三个剧场版。尽管 SHAFT 也在不断地创作新的动画，比如新房亲自统筹的《三月的狮子》收获了业内外的满堂彩，但真正能取得极高商业成绩的，依旧是“《物语》系列”。

而在 Aniplex 的动画子公司这边，除了与倒 A 档（noitaminA）展开相关的合作还能稍显情怀之外，其他几乎都是有着强大商业属性的作品，包括大热 IP 的改编——如《刀剑神域》《女神异闻录》，还有各种多媒体企划。最为典型的就是女性向作品，Aniplex 简直是这方面的排头兵——从早期的《黑执事》，到几乎掀起女性向动画商业热潮的《歌之王子殿下》，再到后来的《B-Project》《偶像大师 Side-M》等等。在此之上，《Free！》监督内海紘子在出走京都动画后，其后续监督的作品《Banana Fish》和《无限滑板》都由 Aniplex 投资发行。在 2016 年，Aniplex 更是出品了由 A-1 Pictures 制作的动画电影《同级生》——这部作品的原作在女性向核心受众中有着极高的人气，而动画更是集合了林明美、本田雄、米山舞等大量的明星原画，制作规格颇高。

从这个点我们也能看出岩上敦宏乃至 Aniplex 对于市场的敏感度。近些年来，女性动画消费者日益增长，“《歌之王子殿下》系列”直接引爆了这个市场。在此之后，Aniplex 也持续地输出女性向作品。这也让 Aniplex 和旗下两家工作室，在女性群体中有着极高的人气。





由 A1 负责制作的“《偶像大师》系列”动画





“明星”制作人

从与岩上敦宏合作过的动画创作者的相关访谈来看，岩上敦宏虽然是出资方的制作人，但与动画公司的现场制作人一样，他也经常出入制作现场。此外，A-1 Pictures 的缔造者植田益朗是制作人出身，而 Cloverworks 前身高圆寺工作室的成立，制作人清水晓功不可没。可以说，Aniplex 体系下的“制作人”往往有着极大的话语权——确切点说，是制作权。

就像岩上敦宏因为喜欢《双恋 A》从而把《空之境界》的改编工作交给 UFOTABLE 一样，Aniplex 体系下很多制片人往往可以把自己钟爱的作品改编成动画。他们唯一需要做的，就是把企划书写好，交给岩上敦宏过目并获得其批准。

没错，即便是成为 Aniplex 的社长，Aniplex 的内部企划还是由岩上一个个过目，一个一个完成审批。因为是片场制作人出身的缘故，岩上对于企划质量非常重视。所以几乎每个 Aniplex 所投资的动画项目，岩上都要过一遍企划，用自己敏锐的市场判断，以及相关经验和数据佐证，来保证项目能够得到市场的青睐。

《鬼灭之刃》就是个很好的例子。因为 Aniplex 制作人高桥祐马非常欣赏《鬼灭之刃》，所以找到了集英社和 UFOTABLE，最后形成企划书通过岩上审批，成功实现了动画化。如今《鬼灭之刃》所爆发的人气与市场价值，动画化功不可没。

《国王排名》作为 WIT Studio 十周年纪念作品，其动画改编也是由 WIT 制作人冈田麻衣子提出，并成功说服 Aniplex 出资发行。这是企划的角度。

从制作的角度来说，A-1 Pictures 和 Cloverworks 这两家动画公司制作人都有着不小的权力，整个公司的组建也是基于日本动画主流的“制片人中心制度”。但 Aniplex 这两家子公司更进一步，开始走“明星制作人”之路。在这方面，显然是如今 Cloverworks 社长清水晓的功劳。

清水晓常年片场制作人的经验让他有着大量的原画人脉。因此，在清水晓担任制作人的作品，往往都有极高的质量保障——从山本宽的《神薙》和《分形》，再到云集前 Gainax 人员的《偶像大师》，清水晓通过庞大的人脉积累，让往往只呆在幕后的“制作人”逐步走向台前。

这个思路也延续到清水晓的接任者——福岛祐一身上。如今“福岛”几乎是 Cloverworks 质量的代名词，可能在剧情层面每个人都有自己的看法，但是就制作质量而言，福岛祐一的名字就是保障。从《Vividred Operation》开始，福岛祐一一步一个脚印，依托于强大的人脉，让其所担任制作人的每一部作品都有着极为稳定的质量——《四月是你的谎言》《偶像大师 灰姑娘女孩》《同级生》《超自然九人组》《Darling in the FRANXX》，还有今年 1 月的《明日酱的水手服》……这一串名单就胜过了所有的形容词。因此，只要公布的是“福岛组”的作品，那么动画迷的期待，自然就多了一分。

在另一边，曾经在动画工房担任制作人、后跳槽到 A-1 Pictures 的梅原翔太，也朝着“明星制作人”的路上狂奔。他在 A-1 Pictures 担任制作进行的时候，负责的单回出品质量高，被不少动画迷熟知。如今再次成为制作人的梅原翔太也保持着这样的趋势。尽管《奇蛋物语》因剧情被人诟病，但不可否认的是动画的制作质量——尤其是在工期紧张的状态下还能呈现如此的效果，实属不易。值得一提的是，本季的《更衣人偶坠入爱河》也是梅原翔太担任制作人的作品。而接下来，梅原组也会在今年推出新作品《孤独摇滚》。

正因如此，福岛、梅原在海外也有着较高的人气。梅原更是在自己的推特上关注了极多国际原画师以及尚未毕业的在校生，其对动画的认真程度可见一斑。

在 2018 年正式品牌化后，A-1 Pictures 高圆寺工作室更名为 Cloverworks，而这边的制作人明星化几乎成了常态。除了福岛和梅原之外，贺部匠美、濑户敬太，也都有成为明星制作人的趋势。

制作人逐步走向台前，似乎也是 Aniplex 乃至旗下两个动画公司乐意见到的。因为日本动画行业本身就以制作人为中心，由大量自由原画配合部分社内员工组建作画团队。越具备人气和人脉的制作人，对于原画师来说往往有着更大的吸引力。把制作人打造成明星，本身也能够给动画迷和行业内强化这样的认知。

这想必也是片场制作人出身的岩上敦宏，所乐意见到的景象。

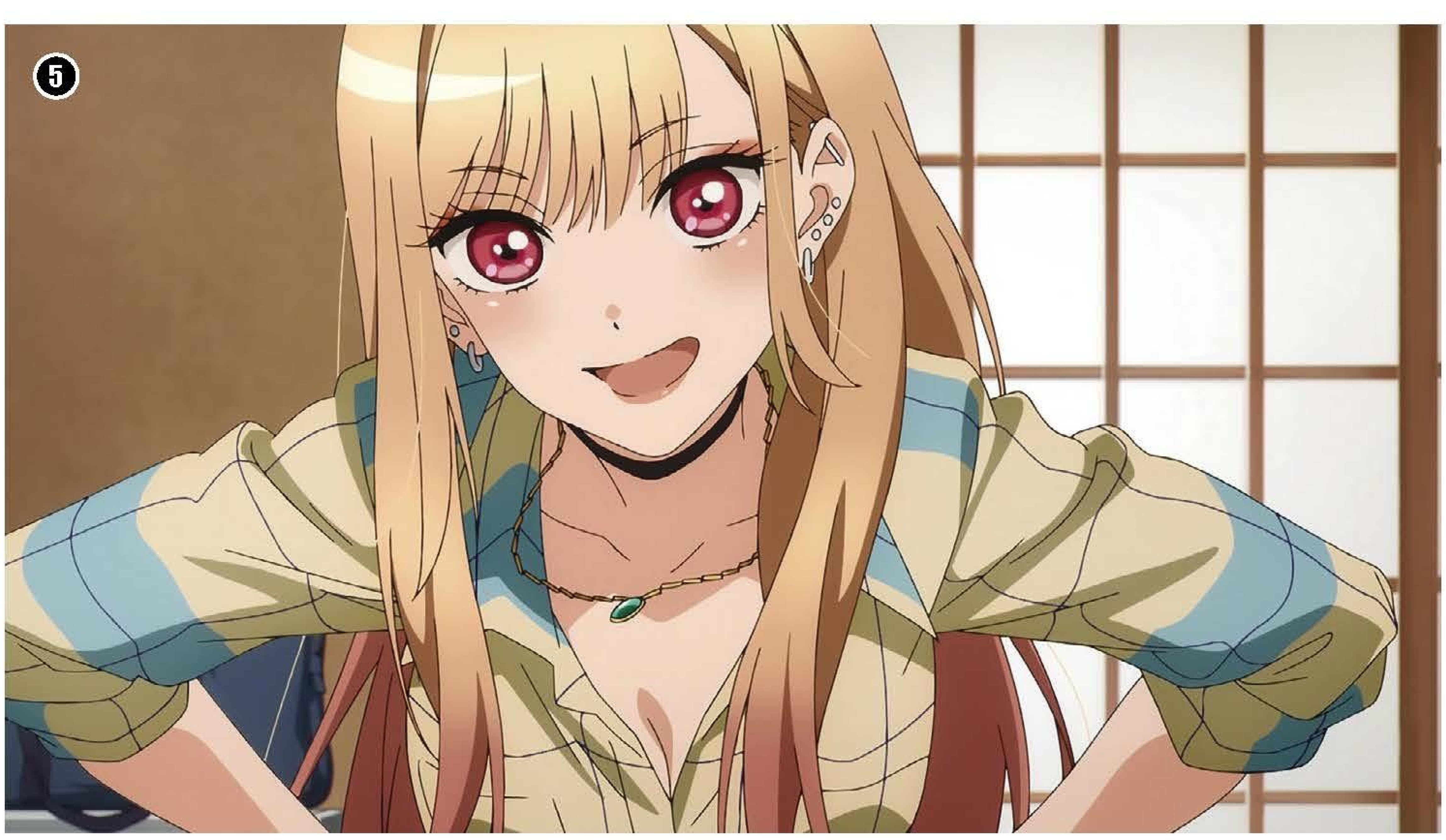
但这样的取向也带来了一个问题，那就是作品的话题主义。











❶ 创下日本电影票房新纪录的剧场版《鬼灭之刃 无限列车篇》

❷ 在国内一度“出圈”的《国王排名》

❸ “福岛班”的新作——《明日酱的水手服》。

❹ 《奇蛋物语》令国内不少动画迷开始关注动画制作人。

❺ 今年1月新番爆红的人气角色——《更衣人偶坠入爱河》女主角喜多川海梦。

话题主义

犹记得《刀剑神域 Alicization》后半部分放送时，剧内美少女莉法、亚丝娜相继出现尺度极大的断肢画面，引起了不少观众的抗议。考虑到制作人金子敦史曾说过类似于“如今的动画没有话题就活不下去”的话，或许能管中窥豹，洞悉 Aniplex 在制片方向的话题主义——即以作品本身所产生的话题作为制作的重要考量——这种情况在岩上敦宏担任社长的时期，有着愈演愈烈的趋势。

当然，这个前提与国内“流量经济”出现的原因几乎相同，就是在移动互联网和社交网络高速发展的情况下，整个文娱产业的盈利模式发生了翻天覆地的变化。以往深夜动画往往都是以碟片销量作为核心的利润来源，但是如今随着互联网的发展和动画迷娱乐项目增多（尤其是抽卡类手机游戏），这让碟片市场遭受到不可避免的衰减。那么如何产生话题，让话题变成知名度，进而转化为商业价值，是目前日本动画所面临的难题之一。所以，Aniplex 作为如今日本动画产量最大的资方之一，这样的选择虽能够理解，但不可避免的，争议一定会随之而来。

像《Darling in the FRANXX》早期“国家队”的言论，如今成为国内动画迷嘲讽的说辞之一；《奇蛋物语》也是虎头蛇尾，最后大量伏笔未回收颇有点为了话题不惜一切的感觉。改编作品也不能幸免——《约定的梦幻岛》第一季对原作的改编极为出色，神户守使用大量电影运镜得到了广大观众的认可，可第二季企划突然改变，并走上了与原作相差甚远的原创道路，导致作品口碑急转直下；《影宅》因为最开始企划“只做一季”，也对原作剧情进行了魔改，招致原作粉丝的不满，即便最后还是发布了二期的规划，也让二期在公布伊始就不被看好。

尽管话题主义的确带来了不小的争议，但是对于 Aniplex 来说，因为本身有制作权，加上索尼背后的财力撑腰，令 Aniplex 系的作品抗风险能力极强。因此“话题主义”看起来更像是一个稳赚不赔的买卖。而且“话题”本身是个中性词，既然有像上述产生负面影响的话题，也有正面的。而我们能看到 Aniplex 所产生的正面话题，大多都与“制作质量”相关。

《鬼灭之刃》通过 19 话震撼的画面，引发了可能是日本动画有史以来最大规模的动画效应；《辉夜大小姐想让我告白》第一季 ED 藤原千花的“书记舞”将作品的热度推向了高峰；《情色漫画老师》有着让同作者的另一部改编动画《我的妹妹不可能这么可爱》难以望其项背的制作质量；更别说本季《更衣人偶坠入爱河》那段在网上流传那段“量尺寸”动图……

或许，正是因为这种超强的抗风险能力，让相继监督了《空之音》和《全部成为 F》这种看似“扑街”作品的神户守，能够在《约定的梦幻岛》继续发挥自己的电影式演出；让《物语》成功之后的新房团队能够做出《三月的狮子》这种不需要考虑商业属性，只需要把自身的演出力发挥到最高程度的作品。

或者说话题本就是一个“契机”，其目的还是希望让更多人能够接触到动画，开始不戴有色眼镜地看待动画这个媒介。或许从《我的妹妹不可能这么可爱》到《更衣人偶坠入爱河》这个演变过程中，我们能看到岩上敦宏和他治下的 Aniplex 所期待的目标：

人人都看动画。

《鬼灭之刃》19 话引发的动画效应极其夸张。



Aniplex的野望

同样是 Aniplex 出资，女主角同是青春辣妹系御宅族，但对于自己的爱好，《我的妹妹不可能那么可爱》里高坂桐乃对自己同为模特的朋友新垣绫濑闭口不谈；而到了喜多川海梦这边则是对自己的爱好毫不遮掩，与对动画不甚了解的男主角侃侃而谈——从其中我们感受到了“宅文化”，或许已经从以往的“羞于启齿”，转化为动画爱好者的标签。

这样的变迁，是综合因素催化的：SNS 和移动互联网的发展让作品能够依托于某些话题，得到病毒般的传播，《更衣人偶坠入爱河》正是如此。同时，得益于一些大热作品的商业成功，动画电影开始频繁出现在院线，让更多非动画观众走进了院线观看动画。

作为日本动画的重要资方之一，Aniplex 作为 SMEJ 的子公司，既利用音乐来传播动画，又通过动画来“卖歌”。这里面，我们就不得不提岩上的另一个身份——索尼音乐厂牌 SCARA Music 的社长。所以，我们能看到近些年来，Aniplex 与索尼音乐联合的紧密程度。

最为典型的莫过于 The First Take 这个音乐频道。这个频道邀请日本各个厂牌下的著名歌手，进行现场不修音演唱，来展现自己的歌唱实力。在这里，我们可以看到像 LiSA、雨宫天、ReoNa 等“Anisong 歌手”，而且这些 Anisong 的演唱视频普遍取得了相当高的播放量。LiSA 凭借《鬼灭之刃》数次登上红白歌会，也能看到 Aniplex 和索尼音乐所做出的努力。

从经理人这个角度来说，成就岩上敦宏的或许是那款流水极为好看的手机游戏；而岩上敦宏和他的 Aniplex 在做的，是把动画推向更大的受众，推向海外。无论是 Aniplex 一直与国内外的流媒体、视频网站保持友好的合作关系，还是 Aniplex 和 Cloverworks 如今已在欧美成立分部或者分公司，我们都能看到 Aniplex 希望把动画推广到全世界的野心。

现如今 Aniplex 已经找到了一种把动画推向大众的方法论：制造场内外话题引爆网络，配合音乐推流，逐步把深夜动画这个之前仅局限在“御宅族”的媒介推向大众。同时，从《空之境界》就开始的剧场版分章节上映，以及之后的“TV 动画 - 剧场版 -TV 动画”的模式，成功地推动了日本动画电影的发展。

与此同时，动画人也逐步开始重视 SNS 的传播——认领动画 cut、发表绘画感想、晒出自己的画作，也变向地助推作品的传播。而《鬼灭之刃》现象级的火爆可以说是整套方法论最为有说服力的注脚。

诚然，Aniplex 也有自己的问题。过多的动画企划让自家的两家公司和 SHAFT、UFOTABLE 等关系密切的工作室常年处于连轴转的状态。正如前文所述，福岛组一月做完《明日酱的水手服》，四月就与 WIT Studio 合作推出《间谍过家家》；梅原这边，做完《更衣人偶坠入爱河》就要在今年推出《孤独摇滚》；新房团队更是因为多年的“《物语》循环”，大量核心主创相继离职，而不久前《魔法纪录》的制作更是出现了“工期爆炸”的情况，导致动画延期播放。

有趣的是，SHAFT 所流失的主创，如小俣真一、龙轮直征，都相继出现在 A-1 Pictures 和 Cloverworks 片场。换而言之，所谓的损失只是 SHAFT 在承担，而不是 Aniplex。

反倒 UFOTABLE 因为作画人员较为固定，加上企划相对稳定，整个公司的架构非常健康，大量的作画工作都由社内员工完成——像阿部望、国弘昌之、须藤友德、木村豪等人都是社内签约员工。因此在欧美一些作画相关的普及文章中，UFOTABLE 的“健康”时常得到提及与褒奖。但因与 Aniplex 关系紧密，UFOTABLE 的摄影团队也时常出入 Aniplex 系动画的片场，最典型的还是《刀剑神域》自剧场版之后的动画作品。

创作团队工作饱和的问题以及原画师的待遇，一直是日本动画老生常谈的话题，而这个问题我们还是要看未来日本动画的海外扩张以及盈利模式会发生怎样的变化。但不可否认的是，如今的 Aniplex 的企划数量确实在增加，这或许是“《Fate》系列”“《物语》系列”和“《鬼灭之刃》系列”等优秀动画得到的正面反馈。

结语

或许把 Aniplex 的一切功劳都归功于岩上敦宏有些言过其实了。但岩上的确依靠他的独见之明、精准的市场判断，与多种媒介相结合的方式，让 Aniplex 在如今的移动互联网时代笔直且顺畅地行进着。

至少，在日本动画逐渐被大财团所笼络的今天，Aniplex 的两家子公司还能够享受到高度“制片权”。与此同时，Aniplex 的创作理念始终是与动画质量保持着极高的联系，可以称得上是“制作良心”。

岩上敦宏作为 Aniplex 的社长，确实值得享受这些赞誉。至于未来如何？我们这些动画爱好者没法给出答案，但岩上本人怕是早已规划好了。

他，大概就是这样一个人。



冬季金曲

1.Don't Worry Be Happy

2.Kena: Bridge of Spirits原声带

3.ゲッターロボ アーク サウンドトラック

4.Concerto of SRW

5.キュートなカノジョ feat.Kafu(可不)

6.Stormtroopers

7.The Batman

8.Catwoman

9.Elden Ring

10.The Final Battle

11.Arachnoverture

12.Welcome to Jurassic World

13.Levitating

14.恋

15.ENDCALLER ~ゾディアーク討滅戦~

16.Your Answers ~ハイデリン討滅戦~

17.Daydaydream

18.轮班之歌（One Shift More）

19.Crash the Dancefloor

20.Long Journey Home

21.In The Flood

22.Aloy's Theme - Forbidden West

23.近在天边/Close in the Distance

24.Endwalker (Chiptune Version)

德雷克



Don't Worry Be Happy

作词·作曲： Bobby McFerrin
出自：《漫威银河护卫队》

在《漫威银河护卫队》中，主人公星爵是一位酷爱80年代流行音乐的怪咖，音乐成为了他人生中不可或缺的一部分。像《Never Gonna Give You Up》《The Final Countdown》之类的经典名曲都收录在游戏中。这些歌曲会随着战斗随机播放或是在飞船上由玩家点播，而故事中出现频率最高的当属《Don't Worry Be Happy》。

发行于1988年的本曲由Bobby McFerrin创作，斩获了当年格莱美众多大奖，并迅速席卷全球。若在游戏第2章选择“藏匿设备”，便会在第10章触发此曲相关的解谜游戏——众人被困在房间内，只能通过唱歌吸引或驱赶大厅的“羊驼”以触碰机关开门。热爱音乐的星爵不必多说，而卡魔拉、火箭、格鲁特，他们的歌声究竟是谁更胜一筹？处于困境的他们既凭借此曲表达了乐观豁达的人生态度，又为玩家献上了一场风趣幽默的演出。

Kena: Bridge of Spirits原声带

作曲：Jason Gallaty、 Dewa Putu Berata
出自《柯娜 灵魂之桥》

2021年的《柯娜 灵魂之桥》凭借着精美的画面、出众的美术风格等要素，从众多独立游戏中脱颖而出，可以游玩的“皮克斯动画电影”成为了许多人对它的第一印象，而本作的音乐水准也是极为出众。最初进行配乐制作时，游戏的制作团队与巴厘岛音乐人进行了深入交流，以保证尊重彼此文化为前提，创作出紧密贴合游戏世界的甘美兰风格音乐。

甘美兰音乐主要应用于宗教或婚丧等特殊场景，这与游戏中引导逝者灵魂的主题产生共鸣，因此促成了本次合作的成功。游戏音乐包含大量浓厚印度尼西亚风格的打击乐部分，以及甘美兰音乐的人声演唱。在出色的配乐下，游戏世界的神秘、战斗的紧张节奏、迷失灵魂背后令人动容的故事都让人更加身临其境，与萌物“腐灵”之间的互动也在音乐的衬托下显得更加轻松愉悦。



寰宇



ゲッターロボ アーク サウンドトラック

作词·作曲：JAM Project
出自：《盖塔机器人ARC》

在机器人动画难得一见的现在，《盖塔机器人 ARC》可以说是久违地点燃了“钢之魂”。虽然“经费不足”，全篇透露着一股微妙的“廉价”感，但动画中战斗演出的质量却没有因此下滑，可以说是把为数不多的好钢用在了刀刃上。

本 OST 是购买《盖塔机器人 ARC》蓝光 DVD 的特装限定版附赠品之一，共有三张，其中收录三首 ED——《DRAGON 2021》《STORM 2021》和《HEATS 2021》——没错，它们便是《新盖塔机器人》《真盖塔对新盖塔》，以及《真盖塔机器人 世界最后之日》三部《盖塔》动画 OP 的旧曲新编版。新曲的情感表达更具感染力。虽然我未曾经历过那个机器人动画流行的时代，但仍旧能从激昂的音乐感受到“盖塔线”的光辉。

Concerto of SRW

作词·作曲：影山浩宣
出自：《超级机器人大战》系列

本曲最初亮相于“《机战》系列”30 周年特别节目《钢之超感谢祭 2021》，演唱者还是一如既往的“老年团”JAM Project，与《机战 30》的主题曲一同被收录在专辑《Drei Kreuz ～鋼のサバイバー～》中。

歌词是这首歌最令机战粉津津乐道的部分，如果你熟悉“《机战》系列”历代作品，就能够在听歌时发现其中蕴含着的丰富信息量：如开场的“この星の明日のため、スクランブル”出自《第四次超级机器人大战》的宣传 CM；“ゴングが響く”则与《第三次超级机器人大战 α 终焉的银河》的主题曲《GONG》中的“ゴングを鳴らせ”相照应。

正如本曲的名字（Concerto 意为协奏曲，因此可粗浅翻译为“机战协奏曲”）一般，玩家能从这集合历代元素的歌曲中窥见这庞大、悠久的游戏系列令人热血沸腾的一面。





利贝



キュートなカノジョ feat.Kafu(可不)

作词·作曲：syudou
出自：CeVIO AI音乐制作软件Kafu(可不)

随着电子音乐制作技术的节节攀升，更加拟真与自然的音声模拟软件也逐渐步入各位音乐制作人的视野。不论已经完全建立起自身专属的亚文化圈、有着大量用户的 VOCALOID 5 代，旗下有着大量基于 HTS Engine 发声引擎与 Sinsy 演唱引擎开发的虚拟声源的 CeVIO Creative Studio 一直致力于带给各位“ボカロ P”更多的选择。

其中以其声线的沙哑感与细腻的共鸣效果著称、与各类电音契合度极高的“Kafu（可不）”就成为了许多音乐人发挥创意的好助手。且不说 40mp 充满慵懒气氛的《社会距离》，出自 UtsuP/ 鬱 p 的重金属摇滚《ATARI FRONT PROGRAM》（雅达利：勿 cue）也有着超凡脱俗的表现。这首《キュートなカノジョ》则是由 syudou 带给各位的黑暗童话，Kafu 音色中诡谲甜美的一面，在这首歌曲中全面地展现了出来。

Stormtroopers

作词·作曲：Sabaton
出自：The War to End All Wars

喜欢《坦克世界》的朋友们可能对 Sabaton 这支瑞典乐队不会陌生。以战争与历史为主题，激昂悲壮的曲风搭配金属摇滚，令人不由自主地感到血脉偾张。从讲述阿登猎兵英勇事迹的《Resist and Bite》，到苏军守卫斯大林格勒严苛状况的《Panzerkampf》，他们终于在今年 3 月发布了新的专辑《The War to End All Wars》。

其中作为专辑的尖兵，第一首《Stormtroopers》便让人印象深刻。急促的鼓点和电吉他的轰鸣构成了强劲的曲风，歌词描述了一战中德国暴风突击队的战斗特色，而“暴风突击队”这个响亮的名号随后也被《星球大战》与《战锤 40K》等作品发扬光大，整齐划一的白兵队与视死如归的克里格死亡兵团皆发源于此。





普罗瑟



The Batman

作曲：Michael Giacchino
出自《新蝙蝠侠》

在《新蝙蝠侠》正式上映的数周前，华纳音乐旗下的水塔音乐接连放出了与角色同名的电影配乐，其中最早被公开的便是这首《The Batman》。和强调氛围感的传统好莱坞商业片的思路类似，《The Batman》的管弦乐器在前半部分也是在履行着类似的职责，着力于渲染宏大孤高的氛围，如同游走于哥谭深夜的蝙蝠侠身影在自己面前闪过一般。当乐曲进行过半后，整体基调一转，悬疑成为了主流，并在鼓声与铜管的交织下将情绪推向高潮。值得一提的是，此时的旋律听起来非常接近《星球大战》的经典配乐——《Imperial March》，因此也有部分爱好者戏称这首曲子是“老爷进行曲”。此外，负责本作配乐的 Michael Giacchino 是近年来炙手可热的电影音乐人，而且他还负责过《星球大战 侠盗一号》的音乐——这么关联起来一切似乎都合情合理了。

Catwoman

作曲：Michael Giacchino
出自《新蝙蝠侠》

与上一曲相同，《Catwoman》一曲作为电影宣传预热的一环，是最后一首先行公开的电影原创配乐。钢琴在本曲扮演了主要角色，而弦乐器则为曲子增添了与猫女气质相匹配的神秘感。按照预告片以及部分采访资料，《新蝙蝠侠》有着大量 20 世纪黑色电影（Film noir）的痕迹，正如这首歌曲所营造出的氛围——在一个下着蒙蒙细雨的夜晚里，一位手握黑色雨伞的神秘女士走进了侦探事务所，而她的所愿所求为故事拉开了序幕……





日立



Elden Ring

作曲：齋藤司
出自《艾尔登法环》

FromSoftware 旗下宽泛意义上的“《魂》系列”从来不缺少令人印象深刻的曲子。其最新力作《艾尔登法环》作为过往经验的集大成者，不但在内容规模上达到了顶峰，在配乐上同样展现出了与庞大的制作野心相匹配的优秀素质。这点从玩家进入游戏后，在主菜单界面听到的第一支曲子——《Elden Ring》就显露无疑。

曲子一开始是大家都十分熟悉的 FS 风：暗流涌动，优雅而深邃；但正当玩家“掉以轻心”，心不在焉地等待着游戏联网时，曲风却一转激昂，带着融合了系列多年沉淀与乔治 · R · R · 马丁特色的史诗感，踩着强劲的鼓点向每一位褪色者吹响了征战的号角。曲终 FS 标志性的、气势恢宏的人声更是向所有人再次宣告了这一激动人心的时刻：奋起吧，褪色者们！

The Final Battle

作曲：齋藤司
出自《艾尔登法环》

褪色者见到拉达冈的那一刻，《The Final Battle》响起。它是主题曲《Elden Ring》的“完整版”，让玩家意识到那激昂澎湃的强劲旋律正是代表着交界地至高无上的黄金律法；随着艾尔登之兽的现身，《Elden Ring》开头熟悉的旋律响起——一切开始于艾尔登之兽，也将终结于它。

起始亦是终焉，现在正是毫无疑问的最后一战。《The Final Battle》同时也是对本作叙事诡计的揭晓。无论是气势磅礴的主旋律，还是剧情本身，以拉达冈为代表的一众“神”始终是我们强大的目标敌人；但最后一战艾尔登之兽浮出水面，激昂的战鼓在沉静的上位者之歌面前不值一提。面对来自宇宙的幽邃，所谓“神”，从来都是可悲的残破傀儡。





三日月



Arachnoverture

作词·作曲：Michael Giacchino
出自电影《蜘蛛侠 英雄无归》

无论你是否喜欢这种做法，但无容置疑的是，MCU 版的蜘蛛侠的确和其他前辈不太一样。不同于其他蜘蛛侠一笔带过的起源故事，MCU 用完整的三部曲撰写了一个截然不同的起源故事。观众们看到了一个更加稚嫩的彼得·帕克，他犯下了很多不可挽回的错误。而为了挽回自己犯下的过错，拯救世界，他失去了家人、挚爱、好友乃至他周围的整个世界。

这首主题曲的长度有破天荒的十分钟，主调是电影第一部的主题曲，中间加入之前两部电影与前两个版本《蜘蛛侠》音乐的部分主旋律。和电影类似，音乐从一开始的轻松，到中间的忧郁悲伤，再到最后的激昂。曲目名称“arachnoverture”本身是一个原创词，是“arachnid（蛛形纲）”和“overture（序曲）”的结合词。在用音乐回顾 MCU《蜘蛛侠》三部曲的同时，也用曲名告知所有观众：这仅仅只是一个序章，蜘蛛侠的故事才刚刚开始。

Welcome to Jurassic World

作词·作曲：Michael Giacchino/John Williams
出自电影《侏罗纪世界》

《侏罗纪世界》的第三部电影预计将在今年 6 月上映，从预告片来看，系列主演齐聚一堂将会是这部电影的最大卖点。作为经典科幻电影《侏罗纪公园》的续集，《侏罗纪世界》虽然看起来更“时髦”，特效更精细，“公园”也变成了“世界”，但电影主题音乐《Welcome to Jurassic World》还是以 John Williams（代表作：《星球大战》《辛德勒的名单》）的经典曲目《Theme From Jurassic Park》为基础，Michael Giacchino 对其进行了一定程度的改编。随着电影的故事地点逐渐从公园变成了世界，新版的《Welcome to Jurassic World》采用了更多交响乐中常见的乐器，使其听感更加宏伟大气。





纱迦



Levitating

作词·作曲：Clarence Coffee Jr、Sarah Hudson、Dua Lipa、Stephen Kozmeniuk

出自《舞力全开2022》

熟悉欧美乐坛的人，相信早就听说过这首歌了。《Levitating》是英国歌手杜阿·利帕（Dua Lipa）演唱的歌曲。这首歌随其专辑于2020年3月27日发售，随后迅速走红，成为近两年的热门曲目。歌曲名称“Levitating”是“漂浮”的意思，而这首歌也的确给人一种漫步于太空的感觉，同时又有着迪斯科风格，很容易让人回想起20世纪70~80年代。

杜阿·利帕还为这首歌制作了两部MV，其中包括一部纯动画的MV，风格与《美少女战士》时代的日式动画非常相近，ACG爱好者必看。当然，纱迦推荐这首歌的最大原因，还是因为它被收录于《舞力全开2022》。订阅了《舞力全开 无限》服务的玩家更是曾提前玩到这首歌，算是育碧提前打了一个广告。可见育碧对这首歌也是相当有信心。

恋

作词·作曲：星野源

出自《舞力全开2022》

2016年的日剧《逃避虽可耻但有用》的平均收视率达20.8%，女主角——“国民老婆”新垣结衣凭借本剧获得了第91届日剧学院赏最佳女主角奖。不过直到2021年5月大家才知道，原来最大赢家，是为该剧制作并演唱主题歌的星野源！本剧的主题歌名为《恋》，作词、作曲、演唱均由星野源一手包办。《恋》的舞蹈动作还在日本引发了热议，甚至连羽生结弦都发布过跳该舞的视频。

这首歌于2021年正式加入《舞力全开 无限》服务，国行版也同样收录。此时距离剧集播出已经过去了5年时间，不禁让人吐槽：育碧你早干嘛去了。不过虽然来得晚了点儿，但游戏中的还原度还是相当高的，不仅动作神似，连服装都基本还原，只不过伴舞从4个妹子变成了2个。如今的“《舞力全开》系列”韩风尽吹，希望明年育碧能把八爷安排一下。





水无月

ENDCALLER ~ゾディアーク討滅戦~



作曲：祖坚正庆
出自《最终幻想14 晓月之终途》

随着《FF14》国服 6.0 正式上线，祖坚正庆为本次资料片创作的一系列优秀 BGM 备受好评。因此本辑《游戏·人》我们自然也会为大家推荐几首《晓月之终途》的曲子。

这首《ENDCALLER》作为 83 级 8 人讨伐战“佐迪亚克歼灭战”的 BGM，引发了玩家们的热议。本身作为《FF14》中世界观核心要素之一的佐迪亚克，在 6.0 主线前期就作为歼灭战 BOSS 登场——这已经是一个意外的巨大爆点。而 BGM 开场就以高潮部分直接带动玩家的情绪，让人甚至来不及细想就被迫投入到这场决定星球命运的战斗中。整首曲子节奏极快且气势恢宏，在大多数 RPG 作品里也算是非常适合当作最终 BOSS 战的音乐；配合 BOSS 特色十足的地板旋转机制和“天地万象随我意而动”的霸气台词，可谓是压迫感十足，令人印象深刻。

Your Answers ~ハイデリン討滅戦~

作曲：祖坚正庆
出自《最终幻想14 晓月之终途》

对于《FF14》玩家，2.0 版本的主题曲《Answers》可以说是一首过耳不忘的经典名曲，而在 6.0 版本 89 级 8 人讨伐战“海德林歼灭战”中，这首代表着行星与命运、生命与死亡的生死问答之曲，以变奏版的形式登场。在 2.0 版本中，光之战士在海德林的加护下战胜了究极神兵和巴哈姆特；在 6.0 版本，前往宇宙尽头迎战一切的终结时，光之战士终于见到了海德林，并要接受她的试炼。这首 BGM 在这里扮演了一个首尾呼应、贯穿《FF14》十年历程的角色。编曲本身也非常契合海德林的机制演出，乐曲高潮部分和海德林的大招“光之波浪”绑定，让玩家彻底沉浸到这场试炼之中，超越守护星球的母水晶，直面即将迎来的终结命运。



睡魔



Daydaydream

作词：Lorelei　作曲：宗立（THE EITHER）
演唱：THE EITHER
出自《明日方舟》

这首曲子算是游戏中“龙门”——这座以香港为原型的城市的印象曲。即使在《明日方舟》的众多音乐风格中，这首歌也是极为独特。插电二胡和琵琶听起来既能感觉到中国曲艺风，又带有浓重的西方现代电子乐的特色。听者有些称其为“老北京朋克”，或称其为“老广小曲”。“好怪哦，再听一遍”成为了本曲收获的普遍评价。

电二胡、电琵琶，两种奇怪的乐器加上嗓音独特的电子音主唱，组成了THE EITHER——一支神奇的乐队。这支乐队目前在纽约活动，已经制作了两张专辑，或许不算特别成功，但还是一支活跃的乐队。他们把中国的音乐内核，用前卫和西式包装，试图在西方流行前沿开拓出一片天。

轮班之歌（One Shift More）

作曲：fizzd
出自《节奏医生》

经历了“网好卡菌”肆虐、节奏动感的《东方不眠夜》，和利用窗口化创意让人眼前一亮的《All The Time》，《节奏医生》第三个BOSS关不再花里胡哨，而是朴实无华，靠走心与玩家产生强烈的共鸣。

歌曲演出中的四个人物，除了主角女医生，还有病人、男医生和政客。他们每一方都有自己的需求，大多又并非是不合理的想法。在它们的共同作用下，结果就是给医生增加了工作负担。而医生行业的特殊性，让他们不能随意撂挑子提桶跑路。在歌中的那种情况下，是医生道德绑架了自己，给了自己坚持的理由。医者仁心，医生正是救死扶伤的人性最直接的体现。玩家可能不是医生，但经过了三个章节的治病救人，见过了各种患者的悲喜离合，听到这首歌，想必也能产生共情。而女医生最后的一段独白，也让我们动容。



雾鸦



Crash the Dancefloor

作曲：Howie Lee
出自《师父》

作为一款以中国功夫为题材的作品，《师父》的配乐展现出了新时代独特的中国风味。作曲家 Howie Lee 将电子和传统风格乐器互相融合，把传统的音乐内核以现代的方式演绎出来，既呈现出战斗中铿锵有力的节奏感，又蕴含了中国玩家一听就懂的传统味道。

而这首“夜店”关卡的 BGM，可以说是完美体现出中国武术和 DJ 热舞的激烈碰撞——尤其是在面对成群结队的敌人时，连续的鼓点与主角快若闪电的白眉拳法相得益彰，甚至有几分音乐游戏的味道。更有趣的是，或许是为了配合玩家们“20 岁进夜店，75 岁出来”的实际游戏体验，这首 BGM 还是整张 OST 中时间最长的，让各位玩家在与敌人厮杀时不会感到重复单调。

Long Journey Home

作曲：Ben Babbitt
出自《肯塔基零号公路》

作为一部“魔幻现实主义”作品，《肯塔基零号公路》的音乐仿佛是在空旷平野上翱翔的精灵一般，温柔中又透露出一丝空灵。尤其这首《Long Journey Home》配合游戏独到的镜头语言，从广阔的公路缓缓推进到主人公的卡车特写，由远及近地展现出一副绝美的孤独画卷。

比较遗憾是，本作并没有官方汉化，同时在文本上大量地引经据典，需要玩家对欧美文化有一定的了解，对于国内玩家来说游玩的门槛还是比较高的。幸运的是，就在最近，一群国内爱好者完成了这部“电子游戏界的文学作品”的部分汉化工作，先前受限于语言问题的玩家们不妨亲自上手体验一番。





稀饭

In The Flood



作词·作曲：Oleksa Lozowchuk
出自《地平线 西之禁地》

作为《地平线 西之禁地》的主题曲，《In The Flood》在编曲风格上延续了前作《零之曙光》的基调，以人声咏唱和悠扬的旋律作为主轴，以配合游戏中那大气而艳丽的世界风格和视觉印象。不过这一次音乐当中还加入了演唱部分，献声的是来自加拿大的歌手兼作曲家 Ariana Gillis，有着优美而典雅的嗓音，和大气却又带着乡村音乐风情的歌曲可谓是相得益彰。

在游戏结局后的制作人员名单播放时，这首主题曲才配合着埃洛伊于西之禁地上驾驭着日翼者飞翔的画面响起，玩家一路上看到的风光也随之缓缓铺开。歌曲本身的填词也非常符合本次故事当中埃洛伊的心境，其歌名有“身处洪流之中”的之意，既是暗指埃洛伊的命运和遭遇，也是对本次主线故事的总结，在完成剧情后再倾听，相信玩家们都会有另一番感悟。

Aloy's Theme - Forbidden West

作曲：Joris de Man
出自《地平线 西之禁地》

埃洛伊的主题曲在前作当中就已经存在，也是《地平线》这个游戏系列的代表性的音乐。除了悠扬空灵的旋律，由著名德国女声乐家 Julie Elven 担当的人声吟唱也是其一大特点——甚至可以说是整个系列当中最具辨识度的元素。

和初代《零之曙光》中以低曲调为开端，逐渐变得高扬且元素繁复的埃洛伊主题曲比起来，《西之禁地》版本的主题曲不但节奏更快，在乐器元素运用上也更加多变，并且几乎在开端没多久就让 Julie Elven 的吟唱响起，成为了整个歌曲的主基调，也预示了本作当中主题的变化：埃洛伊不再是一个冉冉升起的新英雄，而是一位成熟的冒险者和救世主。在《西之禁地》的冒险当中，她的行动将会引导着整个的故事发展，带领玩家感受这个末日后的崭新世界。





仲夏



近在天边 Close in the Distance

作词·作曲：祖坚正庆
出自《最终幻想14 晓月之终途》

《最终幻想 14》6.0 版本资料篇“晓月之终途”的主线剧情之所以能获得如此高的评价，与表现优秀的背景音乐有着密不可分的关系。而这首《近在天边》，则出自剧情最后接近结局的一段，堪称整段剧情的点睛之笔：光之战士“独自”漫步于世界尽头，耳边回响着一路以来伙伴们的话语。此时虽孤身一人，但绝不孤独，因为伙伴们就在距离不远的“身边”。

比较有意思的是，这首曲的原名为《Close in the Distance》，而本地化团队根据“远在天边，近在眼前”这一人尽皆知的中文俗语，翻译成如今的曲名。若是通关玩家，想必对此会有更深的感触：既不是远在天边，也不是近在眼前，而是确确实实的“近在天边”。个人非常喜欢这个译名。

Endwalker (Chiptune Version)

作曲：祖坚正庆
出自《最终幻想14 晓月之终途》



虽然说是出自《最终幻想 14 晓月之终途》，但游戏中其实并没有出现过这首曲子。在 6.0 发售之初，有个 SE 员工随手做了张像素版主视觉图，而祖坚本着“都有像素画了，不得来点音乐搭配一下？”的耍宝态度，又随手给这张图加了个配乐——于是，便有了我们现在所听到的这个 8-BIT 版主题曲《Endwalker》。听起来也别有一番风味。当然，最开始的 8-BIT 版只有 11 秒，现在的这首曲子其实是收录在原声集中的特典曲，在原来的基础上延长至 1 分 30 秒。

事实上，这也不是《FF14》组第一次尝试像素作品，此前在愚人节企划中还尝试过像素 · 泰坦歼灭战以及像素 · 亚历山大机神城，表现效果相当不错。不知道有生之年，我们还能不能见到一款正经的《FF14》相关的像素画面游戏？

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2021



游戏人 75
淘宝扫码直达

游戏人 76
淘宝扫码直达

游戏人 77
淘宝扫码直达


GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏人
20周年
纪念专辑
筹备中！